FUJITSU PRINTERS
DL2400
DL2400
Stampanti a 24 aghi
Versatili e silenziose
— Eccellente stampa multicolore anche su lucidi per Overhead projectors.
— Facilità d'uso, grazie alla presenza di un display a cristalli liquidi di 16 digits.
— Silenziosità operativa: 53 dBA.
— Multiemulazione.
La facilità d'uso non è dovuta solamente alla presenza del display. Il foglio continuo viene caricato e scaricato automaticamente, senza la necessità di rimuoverlo quando si inseriscono i fogli singoli.
per informazioni e vendita:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE S.R.L.
Milano Tel.02/6705774–6706384
A differenza di altre stampanti a colori la DL 2400 C può lavorare anche con pacchetti applicativi con output monocromatico. Una larga scelta di fonts di caratteri è offerta da numerosi font cartridges, insieme ad una stampa di qualità ad alta velocità ed una stampa "lettera" insuperabile.
Le interfacce Centronics e RS 232 C possono essere entrambe presenti.
L'affidabilità è ai massimi livelli:
6000 ore di power-on.
FUJITSU

DIRECTOR'S PAGE

Cari lettori, siamo ancora agli inizi di questo promettente 1987 e gia` siamo letteralmente sommersi dalle numerose novita`, sia nell'ambito hardware che software, dalle molte e prelibate "chicche" che provengono d'oltre oceano e, naturalmente, da tutte le vostre graditissime lettere, richieste e domande alle quali stiamo lavorando alacremente.

Al fine di soddisfare le richieste di informazione giunte al riguardo del nuovo modello Amiga, di cui si parlava il mese scorso, diremo che non c'e` "nulla di nuovo sul fronte occidentale"!

E` dunque consigliabile mettersi il cuore in pace e attendere, speranzosi, che la Commodore sia piu` esauriente nel fornire, entro breve tempo, delucidazioni al riguardo delle sue prossime produzioni.

Giunge, nel frattempo, dagli States, anche nel nostro paese, l'attesa interfaccia capace di rendere compatibile, al 100%, ogni CBM64 con un Apple.

L'aggeggio in questione, che somiglia piu` ad un altro computer piuttosto che ad un'interfaccia, si chiama Spartan, e` prodotto dalla Mimic System ed il suo costo, ancora da definire per il mercato italiano, e` di 599 dollari.

Al riguardo dello Spartan molto si e` letto e appreso sulle varie riviste specializzate straniere e, finalmente, grazie alle preziose informazioni raccolte dai nostri inviati all'estero, prossimamente sulle pagine di Commodore Time, la suddetta interfaccia verra` illustrata con dovizia di particolari e con i risultati di una vera "prova su strada".

Da questo numero, inoltre, abbiamo cercato di ampliare lo spazio precedentemente annunciato, dedicato a tutte le lettrici, inserendo, d'ora in poi, una interessante ricetta di cucina, ottenibile dalla vasta biblioteca del programma Micro Cookbook.

A questo proposito, sperando di far cosa gradita, abbiamo inserito illustrazioni esplicative e ulteriori informazioni, sempre basate sul programma suddetto, al fine di rendere questa particolare rubrica, il piu` consona possibile alle esigenze di tutti i lettori del gentil sesso, magari indecisi o ignari delle potenzialita` gastronomiche del proprio personal computer.

Aspettiamo, dunque, i risultati delle vostre esperienze informatico-culinarie (torte e manicaretti vari sono ben accetti!) e, come sempre, fidiamo nei nostri continui sforzi per venire incontro a tutte le vostre molteplici richieste.

Buona lettura!

In questo numero:

TUTTO QUELLO CHE VORRESTE SAPERE !

GRUPPO EDITORIALE **Schirinzi** s.r.l.

* Direttore Responsabile
Luigi Schirinzi
* Direzione Tecnica
Donato Schirinzi
* Direzione Amministrativa
Cesarina Marazzato
* Segretaria di Redazione
Patrizia Polli
* Redazione
Alessandro Gualtieri
Cesare Schiavon
Mauro Pagani
Remo Ruggi
Savitri Riccardi
Angelo Riccomini
Paolo Jasparro
Luigi Grassi
* Fotocomposizione e impaginazione grafica
Donato Schirinzi
Grazia Solano
* Fotografia
Alessandro Gualtieri
* Consulenza Tecnica
Fabio Sanvito
* Inviato dall'estero
Leonardo De Leo
* Pubblicita' e abbonamenti
Gruppo Editoriale Schirinzi SRL
via Ettore Bellani,3
20124 Milano
Tel.02/6706440-6706006
* Hardware & Software
Domus Hardware & Software SRL
via Ettore Bellani,3
20124 Milano
Tel.02/6705774-6706384
* Stampa e Fotolito
Centro Stampa SRL
via G.Leopardi,15
10040 Leini (TO)
* Diffusione in Italia e all'estero
Eurostampa SRL
C.so Vittorio Emanuele II,111
Torino (Italy)
* Autorizzazione alla Pubblicazione
N.295 del Tribunale di Milano
in data 31/Maggio/1986
Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70
Prezzo di copertina: L.6000
Numeri Arretrati : L.9000
Abbonamento Annuo : L.65000
I versamenti vanno indirizzati a:
Gruppo Editoriale Schirinzi SRL
via Ettore Bellani,3 20124 Milano
mediante emmissione di assegno bancario/circolare
o vaglia postale/telegrafico.

ALL'INTERNO......

Una pubblicazione mensile di informazione Hardware & Software per utenti COMMODORE.

INDICE DEGLI INSERZIONISTI

DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL
TELAV INTERNATIONAL SRL
FUJITSU
ROLAND
CITIZEN
COMMODORE COMPUTER
OKIDATA
STAR
AMIGA AEGIS
KOALA TECHNOLOGIES

per informazioni e vendita:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE S.R.L.
Milano Tel.02/6705774-6706384

INFORMAZIONI TECNICHE

STAMPANTI A MATRICE DI PUNTI

IZEN 120D — 120/25 cps

Versatilita' Eccezionale
Qualita' e Prestazioni superbe
Rapporto Prezzo/Prestazioni senza precedenti

Le stampanti a matrice di punti Citizen 120D portano nelle piccole aziende nell'insegnamento e nella casa, la qualita' e l'attenzione al dettaglio che ci si aspetta dal primo costruttore mondiale di orologi.
Le sue ridotte dimensioni, la qualita' ed affidabilita', supportata dalla garanzia Citizen di 2 anni, sono caratteristiche uniche ed irrinunciabili per tutti gli utilizzatori di computers.
Stampa veloce: 120 cps
Qualita' Corrispondenza NLQ: 25 cps
IBM ed Epson compatible.
Interfaccia computer con cartuccia ad innesto.
Alimentazione a trattore ed a frizione di serie.
Dimensioni compatte.
Alimentatore per fogli singoli opzionale.

2 ANNI DI GARANZIA

COMMODORE COMPATIBILE

Economic News

OFFERTE

Vendo le enciclopedie "Videobasic" e "7 Note Bit" per C64 tutte in ottime condizioni e perfettamente rilegate a LIT. 50.000 ciascuna Cristiano Cravanzola Via Prof. Oliva 16, 12011 Borgo S.D. (CN)

Vendo-scambio programmi per Commodore 64 - Giochi e utility. Telefonare dopo le 21 - Massimo Cibin, V.A.Mantegna 1, 34100 Trieste.
Tel. 040/945167

Vendo-cambio solo ultimissime novità per CBM64 e C128.Assicuro massima serietà. Marco Distefano, Via Socrate 26,96100 Siracusa.
Tel. 0931/62856

Vendo-scambio programmi per C64. Ne posseggo di tutti i tipi. Salvatore Purgato,C.so Europa 26, 81030 S. Marcellino, (CE).Tel.081/8121276

Vendo al miglior offerente CBM64+Speed-Dos+1000 programmi selezionati+Joystick +200 dischi.Serafino Chierici,V.F.Baracca N.7, 40033 Bologna.
Tel. 051/575594

Vendo e scambio per C64 molteplici giochi su disco. Ultime novità.Inviare lista Tommaso Gallo, Viale degli Eroi 34 - Fabrica di Roma (VT).

Vendo-cambio programmi di grafica, utility, gestionali copiatori per C/64-C/128.Rispondo a tutti. Enrico Poli V.Mantova 15, 46012 Bozzolo (MN).
Tel. 0376/91662

Vendo-cambio ultimissime novità per Commodore 128 a prezzi irrisori, funzionati in modo 128 o in mdo CMP. Flavio Chianese,V.le Virgilio 17, 34170 Gorizia.Tel.0481/33183.

Vendo in blocco a Lire 3.000.000, C128D+ Seikosha GP 500 VC+ Plotter 1520+ Registratore+ Tele col. Philips con telecom. +Drive 1541+Programmi.Luca Banfi,V. IV Novembre 29.20015 Parabiago (MI).
Tel. 0331/534937

Vendo sistemi Turboprotezione personalizzati per nastro tra cui uno anti-duplicatore.Tutti programmati da me.Marco Giacobbo,V.Antonibon 9,36061 Bassano del Grappa (VI).
Tel. 0424/36219

Vendo Speed-dos 64/128, Eprom grafica 802, Isepic, contabilità 64/128, Vizastar 128/64. Ognuno a sole Lit. 50.000+ spese. Telefonare ore pasti. Rodolfo D'Avia,V.San Francesco 12, 33010 Branco (UD).
Tel. 0432/570047

Vendo-scambio oltre 400 programmi ultinovità per Commodore Amiga. Igor Manakoff,V.Filelto 11 20145 Milano
Telefonare dalle 20 alle 22.Tel.3453046

Vendo a prezzi convenienti software per C64/128.Programmi recentissimi di tutti i tipi e utilites, o li scambio, con i Vostri utilites più interessanti Lidia D'Espinosa,Via Castelbarco 13,20136 Milano.Tel. 8326818.

Per Amiga possiedo numerosi programmi a prezzi interessanti. Scrivere o telefonare dopo le ore 19. Pasquale Vitrioli,C. Garibaldi 527, 89127 Reggio Calabria.
Tel. 0965/20105

Vendo-cambio a prezzi irrisori,qualsiasi tipo di programma per C64.Oreste Natale, S.S.91 per Contursi 38,84020 Campagna (SA).
Tel. 0828/45207

Vendo cartuccia Freeze Frame a L. 60.000 e Software per C128 e C64 (anche abbonamenti).Telefonare ore pàsti.Maurizio Morini, V. Cosenza 122 03100 Frosinone.
Tel. 0775/200890

Vendo ultimissime novità per CMB64 tra cui: Mikie-Paperboy-Championship Wrestling (Catch-Epyx)-Scooby Doo- Thai Boxing - World Game. Alberto Zanotti, Via T.Tasso 11,28069 Trecate (NO).
Tel. 0321/74140

Vendo cartuccia Freeze Frame,sprotettrice a Lit. 60.000.Paolo Sarego,V.del Terminillo 51,02100 Rieti.Tel.0746/484988

Vendo Commodore 128D +Monitor 40/80 colonne-stampante Commodore MPS 803. Tutto a Lit. 1.500.000.Ettore Aldrovandi,Via P. Paruta 24,00179 Roma
Tel. 06/7851375

Vendo per C64 tastiera musicale;cartucce Hacker ed Isepic.Vendo o scambio giochi recenti.Gianni Cottogni,Via Strambino, N. 23- 10010 Carrone (TO).Tel.0125/712311

Vendo ultimissime novità per CBM64 a lire 5.000 al disco.Agevolazioni per grandi ordinazioni. Ernesto Valiante,V.Kennedy 36, 80026 Afragola (NA).
Tel. 081/8603733

Vendo console "Colecovision" con i roller control+S.Action control e modulo Turbo + una ventina di cartucce (tutto in buono stato) a lire 800.000 non trattabili. Ermenegildo Latini,V. Monte 4, 63030 Ripaberarda (AP).
Tel. 0736/93304

Vendo plotter 1520, tavola grafica"Grafpad" anche separatamente. Plotter a lire 200.000 e tavola a lire 180.000.Telefonare dalle 14 alle 22 a: Michele Ruffini,V. A. Nota 22,Milano.Tel. 6436170

Vendo CBM128, Drive 1541? Monitor 40/80 colonne, Datasette, velocizzatore disco, 2 Joysticks,programmi, manuali a lire 1.450.000 non trattabili. Sergio Di Pietro, V. Salaria 237, 00199 Roma.
Tel. 06/8453512

Vendo in ottimo stato CBM64,floppy, registratore,Speed dos stampante MPS801,numerosi dischi e cassette, manuali e porta dischi. Tutto a Lit. 1.500.000. Leonardo Pellegrini,Via Bettole 7, 25010 Brescia.Tel.030/3980144

RICHIESTE

Acquisterei Cartridge e programma "Arredograf". Gianni Cottogni, V. Strambino 23, 10010 Carrone (TO).Tel.0125/712311

Cerchiamo soci in tutta Italia, due anni di attività, lire 10.000 per la tessera annuale.vasto assortimento software. Software Computer Club, Casella postale N.39,13060 Valdengo (VC).
Tel. 015/680468

Compro programma ricezione videotel via modem per Amiga. Telefonare ore pasti a Gino Alagna,V. Trapani 310/A, 91025 Marsala (TP).
Tel. 0923/989205

Compro Drive 1541 X CMB64,solo se in buono stato,in zona di Biella.Gechele Vanni V. Biana 9,13058 Vercelli.
Tel.015/541748

Compro-vendo-cambio, per Amiga - compro anche manuali per i suddetti programmi Inviate le Vostre liste a : Guido Cantoni,Viale Dante 55/1, 16039 Sestri Levante (GE).

Cerco stampante Commodore MPS803 in ottimo stato, preferibilmente nella zona di Torino. Michele Barberis,Via Don C. Minzoni 14, Borgaretto (TO).
Tel. 011/3581635

PERMUTE

Scambio software X C64, preferibilmente su disco. Sono inoltre interessato esperienze modem e radioamatori. Annuncio sempre valido.Alberto Lo Passo, V. Augusta 52 Sc.B, 96100 Siracusa. Telefonare ore serali o sabato o domenica.
Tel. 0931/750765

Cambio Soft 64, ho ultime novità su disco. Massima serietà minimi prezzi. Maurizio Ferraro, C.so Aldo Moro 201,81055 S. Maria C.V. (CE).
Tel. 0823/845131

Per C64/128 cambio - vendo ultimissime novità su nastro o di con istruzioni in italiano. Fabrizio Livoni, V. Cannizzaro, N. 2 - 05100 Terni.
Tel.0744/44077

Solo per Bologna scambio programmi, nuovissimi per Commodore 64/128. Cesare Torchi, V.Toscana 32/2, 40141 Bologna Telefonare dalle 19 alle 19.30 al numero 051/479904

Cambio programmi e manuali solo nella città di Bologna.Marco Falchi, V. Lugli 4, 40129 Bologna.Telefonare dalle 19 alle 21 al seguente numero 051/371273

Scambio programmi x Commodore 128 e in modo CPM. Inviare lista a: Franco Pinna, V. Andromeda 20, Loc. Mad. Spiaggia, 09012 Capoterra (CA).
Tel. 070/71451

Scambio per C64 i migliori titoli del momento: Mikie, Fist 3, Paperboy, Top Gun e molti altri. Annuncio sempre valido. Alessandro Scudeletti, V. Giovanni XXIII, N.6, 24040 Bonate Sotto - (BG).
Tel. 035/992645

Scambio centinaia di programmi ultime novità per C64 tra cui scooby doo, paperboy, marble madness, e mikie. Invio a tutti gratis lista. Massimo Desalvo, V. Petrarca 14/4, 17025 Loano (SV). Telefonare ore pasti al numero 019/671386

Cambio per C64 su disco. Rispondo a tutti se trattasi di cambi. Inviate le vostre liste. Annuncio sempre valido. Ivo Baldocchi, V. M. Malfettani 1/7, 16151 Genova.
Tel. 010/451426

Cambio moltissimi programmi per C64 games, utility, gestionali, copiatori, musicali ecc. Molti manuali. Tito Meloncelli, V. Nicola Serra, N. 44 - 87100 Cosenza.
Tel. 0984/38377

Cambio programmi per Amiga, disponibili circa 300; tutte le ultime novità. Luigi Ballarè, Via Pizzotta N. 2, 28063 Orfengo (NO).
Tel. 0163/71582

Scambio programmi x Commodore Amiga con o senza manuali, Marco Luciani, Via Mario Borsa 4, 20151 Milano.
Tel. 02/3534705

Possego migliaia di programmi per C64 e cerco commodoristi per scambi ed esperienze software. Giri Maurizio, Via Appia 10, 06100 Perugia.
Tel. 075/66817

Scambio programmi x C64, dispongo di giochi ed utility, ecc. Ultime novità. Massimo Nitri, Via Guardi 50, 20092 Cinisello Balsamo (MI). Telefonare dopo le ore 19 al seguente numero: 02/6185420.

Solo per la zona di Trapani e dintorni, scambio immagini-videodigitalizzate x CBM64 e vorrei ricevere notizie da tutti gli amatori del genere. C'è qualcuno che possiede una telecamera per digitalizzare con il proprio computer? Vorrei inoltre scambiare utility e programmi gestionali tipo Superbase, Superscript, ecc. Antonio Merola - V. Carducci 87- Trapani.

Cercate programmi Amiga? Ne posseggo ben 150 e tutti a vostra disposizione! Sono un appassionato del computer e cerco colleghi per scambi, informazioni ed eventualmente, per fondare un Amiga Club. Ho molti amici all'estero, con i quali sono costantemente in contatto. Scrivete a: Paolo Annunziata-C.so Garibaldi 12 - Nocera S. (SA).

Cambio Atari con 35 cassette gioco, 2 joysticks, paddles e cavetto monitor con VIC 20 o CBM64, con qualche programma gestionale. Per l'Atari posseggo le tastierine alfanumeriche unite al programma Atari Basic. Scrivere a: Giuseppe Avallone - V. Calatafimi 11-Bari

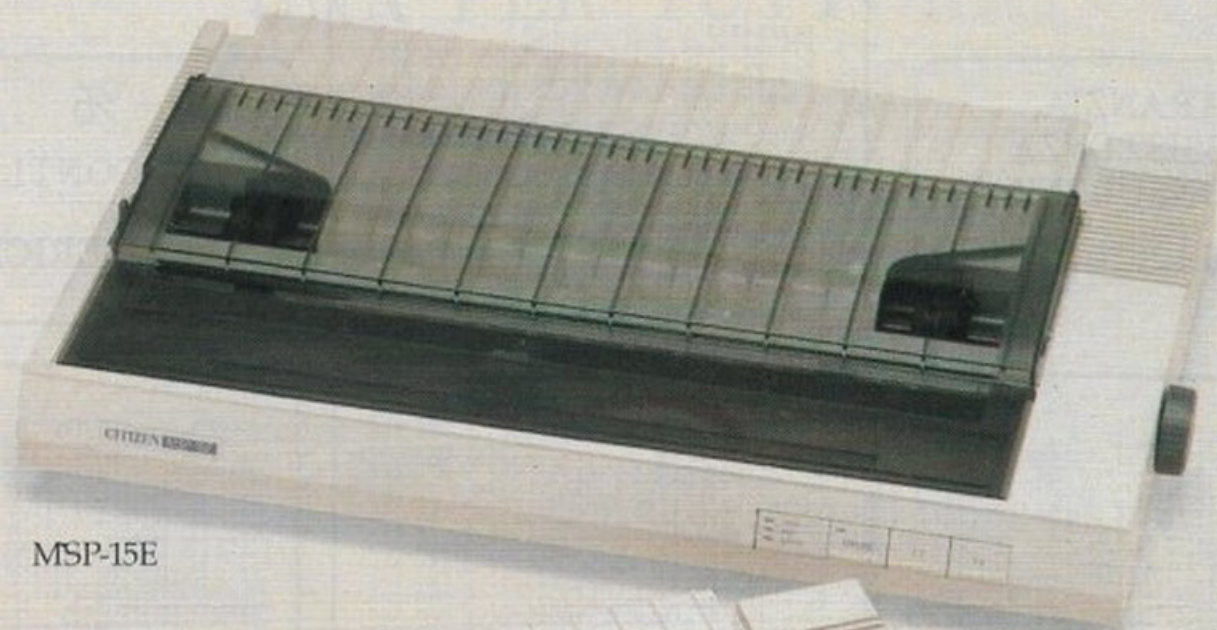
INFORMAZIONI TECNICHE

STAMPANTI A MATRICE DI PUNTI

MSP-10E Ed MSP-15E

Veloce e Flessibile
Elegante e Facile da Usare
Ottimo Rapporto Prezzo/Prestazioni

Le stampanti di precisione a matrice di punti Citizen MSP-10E e MSP-15E sono state progettate e costruite con quell'attenzione al dettaglio che vi potete aspettare dal piu' importante costruttore mondiale di orologi. Con lo stile necessario per poter essere inserita in ogni ambiente. Con la Flessibilita' necessaria per lavorare nel modo desiderato. Accuratamente progettata per consentire una grande semplicita' d'uso unita ad una bassa rumorosita'. E con la qualita' e l'affidabilita' che supporta una caratteristica unica in questo settore: 2 anni di garanzia totale Citizen.

Alta Velocita' di Uscita: 160 cps
Eccellente Qualita' Corrispondenza NLQ: 40 cps
Compatibilita' Totale con IBM* ed Epson**
Capacita' Totale di Stampa Grafica a Punti
Buffer Standard da 8K
Spaziatrua proporzionale

MSP-15E

MSP-10E

2 ANNI DI GARANZIA

DOMUS
HARDWARE & SOFTWARE

LISTINO PREZZI COMMODORE

COMPUTERS
Commodore Amiga 1000.....L.2.390.000
Commodore Amiga 500.....L.telefonare
Commodore Amiga 2500.....L.telefonare
Commodore 128 D..........L.1.099.000
Commodore 128 ....L. 549.000
Commodore 64 C..........L. 449.000
Sidecar Amiga..........L.1.770.000

DRIVES
Drive Amiga..............L. 649.000
Drive Amiga compatibile..L. 349.000
Drive Amiga MS/dos 5"1/4..L. 349.000
Drive 1581..............L.telefonare
Drive 1571..............L. 615.000
Drive 1541 C............L. 469.000

prodotti garanzia italiana..........

COMPUTER

STAMPANTI
Seikosha GP 500A.........L. 299.000
Commodore mps 803........L. 399.000
Commodore mps 1000.......L. 649.000
Epson lx 90..............L. 599.000
Star Gemini II...........L. 699.000
Star gemini 10x..........L. 599.000
Star NL 10...............L. 729.000
Citizen 120D.............L. 599.000
Okimate 20 color.........L. 649.000
Commodore margherita.....L. 425.000

assistenza e consulenza tecnica.....

MONITORS
Commodore 1081...........L. 799.000
Commodore 1801/2.........L. 499.000
Commodoer 1901/2.........L. 689.000
Video colore 12/14"......L. 449.000
Video fosfori 12/14" 64..L. 175.000
Video fosfori 12/14"128..L. 199.000

e altre marche Cabel,Prandoni,Fenner Amstrad,Philips,ecc.ecc.............

DISCHETTI
Floppy disk 5"1/4 DS/DD..L. 3.500
Floppy disk 5"1/4 ss/DD..L. 2.500
Floppy disk 3"1/2 DS/DD..L. 5.000
Floppy disk 2,8".........L. 7.500

garantiti illimitatamente...........

GARANZIA
ASSISTENZA
CONSULENZA

%
SCONTI
PERIFERICHE

SITEMI HARDWARE SCHEDE
Prologic dos classic.........L.199.000
Prologic dos plus............L.229.000
Speed dos per 64.............L. 75.000
Speed dos per 128............L. 85.000
Full speed plus..............L.179.000
Fast load tool kit...........L. 49.000
Isepic cartridge.............L. 75.000
Transfer cartridge...........L.119.000
HR Hardcopy hires............L.119.000
Hacker disk..................L. 65.000
Hacker tape..................L. 65.000
Freeze secondo...............L. 80.000
Capture II...................L. 65.000
Capture base.................L. 45.000
Freeze cartridge.............L. 85.000
Merlin cartridge.............L. 90.000
Merlin base..................L. 65.000
Multislot....................L.149.000
Graphics 80 col CP/M.........L.299.000
Eprom grafica per mps 802....L. 59.000
Eprom hardcopy mps 801/2/3...L. 99.000
Interfacce seriali rs232.....L. 70.000
Interfacce parallele.da......L.140.000
interfacce IEE 488...........L.199.000
Turboprint GT................L.249.000
Turbobuffer..................L.129.000
Eprom programmer da..........L. 80.000
IC tester....................L.199.000
Cavo monitor 80 col..........L. 35.000
Go sprite....................L. 49.000
Modul generator..............L. 49.000

e tantissimi ancora...................
a richiesta si realizzani cartucce d'ogni tipo con diversi programmi.

SOFTWARE
Archivio software con a disposizione oltre 20.000 titoli tre vari programmi dove puoi scegliere cio`che piu`ti interessa.
Programmatori specializzati sono disponibili a realizzare per vostro conto qualsiasi programma per ogni tipo di attivita`nonche`soddisfare la piu`remota curiosita`.
Laboratorio tecnico per riparazioni e ogni altro tipo di assistenza.

ACCESSORI VARI
Tavola grafica Koala.....L. 149.000
tavola grafica...........L. 120.000
Light pen Koala..........L. 199.000
Penne ottiche da.........L. 49.000
Videodigita Amiga........L. 499.000
Videodigita CBM B/N......L. 99.000
Videodigita CBM color....L. 199.000
Sintetizzatore Amiga.....L. 349.000
Sintetizzatore CBM.......L. 149.000
Espansione Amiga.........L.telefonare
Clock Amiga..............L.telefonare
Velocizzatore Amiga......L.telefonare
Amplificatore Amiga......L.telefonare
Cavo stampante Amiga.....L. 35.000
Contenitori dischi da....L. 6.000

ACCESSORI

Nastri inchiostrati da...L. 6.000
Foradischi...............L. 9.000
Buffer per stampante.....L. 80.000
Joystick da..............L. 9.000
Mouse per cbm 64.........L. 90.000
Mouse per cbm 128........L. 149.000
Mouse per Amiga..........L. 299.000
Modem per cbm 1650.......L. 149.000
Modem per Amiga..........L. 749.000
Modem con telefono ser...L. 285.000
Copricomputer da.........L. 15.000
Sottostampanti...........L. 18.000
Schermi antiriflesso da..L. 28.000
Occhiali antiriflesso....L. 75.000
Kit pulizia per Amiga....L. 35.000
Kit pulizia per CBM......L. 35.000
Registratore per cbm.....L. 55.000
Allineatore reg..........L. 20.000
Duplicatore per reg......L. 25.000
Nastri per reg.da........L. 1.500

e moltissimi altri accessori........

per ordini o informazioni:
scrivere o telefonare
o utilizzare il cedolino ordini allegato a fondo rivista pag.97

Domus hardware & software SRL
Via Ettore Bellani,3
20124 Milano (Italy)
Tel.02/6705774-6706384

tutti i prezzi sopra citati sono comprensivi di iva

COMMODORE 64
APPLE IIe
IBM PCjr
COMMODORE 64C
IBM PC
AMIGA
ATARI ST
COMMODORE 128
APPLE IIc

UNA PER TUTTI !

OKIMATE

per informazioni e vendita:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL
Milano Tel.02/6705774–6706384

DOMUS
HARDWARE & SOFTWARE

LISTINO PREZZI MS/DOS COMPATIBILI

PC/XT
256kb 2 disk drive da 360k tastiera, scheda grafica colore o hercules,adattatore stampante.................. L.1.590.000

PC/AT
512kb hard disk 20 mb,1 disk drive da 1,2 mb, scheda grafica colore o hercules serratura, clock 6/8 mhz.... L.3.990.000

PC/mini AT
stesse caratteristiche del modello sopra con dimensioni molto ridotte e doppio clock con segnalatore visivo...... L.4.390.000

prodotti coperti da GARANZIA ITALIANA per 12 mesi.

SUPER OFFERTA DEL MESE

OLIVETTI GARANZIA ITALIA
M 24
640 kb ,scheda monocromatica 1 drive da 1,2 mb,hard disk 20 mb, tastiera, doppio clock adattatore stampante,video monocromatico fosfori........ L.4.690.000

e altri modelli a prezzi vantaggiosi.........

PC/XT con hard disk mod.286.. telefonare

PERIFERICHE

MONITORS
Monocromatico fosfori verdi o ambra antiriflesso doppia frequenza d'uscita............ L.270.000
monocromatici fosfori verdi 12" L.190.000
Video colore 12/14"antiriflesso L.750.000
Video colore alta risoluzione grafica tipo EGA................
a partire da L.1.690.000

DISCHETTI
floppy disk DS/DD 5"1/4...... garanzia illimitata......... L.3.500
floppy disk DS/DD 5"1/4 alta.. densita`.garanzia illimitata. L.6.500
floppy disk DS/DD 3"1/2...... garanzia 10 anni............ L.5.000

PLOTTER
Plotter professionali ROLAND collegamento seriale e parallelo disponibili formato A3 tutti i modelli,autoguidato 8 colori....
a partire da.........L.1.675.000

Hard Disk
da 10 a 40 Mb con controller istruzioni e garanzia 12 mesi Olivetti,Teac,Thandom,Wester Digital e altre marche.......
a partire da.........L.990.000

STAMPANTI
Fujitsu dx 2200......L.1.770.000
Fujitsu dl 2400......L.2.990.000
fujitsu kit colore L. 590.000
Citizen Premiere 35..L.2.360.000
Citizen MSP 25.......L.1.800.000
Citizen MSP 15.......L.1.200.000
Citizen 120 D........L. 615.000
Epson fx 105.........L. 990.000
Epson lx 90..........L. 620.000
Okidata 292..........L.1.015.000
Okidata 293..........L.2.360.000
Okimate 20...........L 620.000
Star NL 10...........L. 780.000

prodotti coperti da garanzia della durata di 12 e 24 mesi.

Sono disponibili i seguenti ACCESSORI per ogni tipo di stampante nastri inchiostrati,trattori, caricatori automatici per fogli singoli,buffer da 8k a 256k,cavi per stampante d'ogni tipo,kit colore,fogli lucidi e carta termica ecc.ecc.................

SOFTWARE
Esperti programmatori sono disponibili per ogni vostra richista informativa nonche' la consulenza e i consigli che vi porteranno a realizzare il programma che desiderate. Disponibili in archivio oltre 2000 programmi gia' adatti per ogni tipo di attivita', possibili contratti di assistenza a domicilio per 12 mesi sia hardware che soft

ACCESSORI
Sistemi di memoria di massa,di comunicazione terminal,unita`di back-up,kit di espansione RAM, multiutenza,modem,mouse, videodigitalizzatori,tavole grafiche,digitalizzatori vocali, lettori ottici,sistemi controllo centrali d'allarme ecc.ecc......

ACCESSORI

SCHEDE
Hercules II grafica monocromatica con uscita printer.......L.240.000
grafica colore con uscita printer L.190.000
seriale rs 232..........L.140.000
parallela printer.......L.170.000
multifunzione parallela seriale timer games mouse clock.L.360.000
EGA 16 colori alta risoluzione grafica.................L.990.000
e tante altre.....................

Domus hardware & software SRL
Via Ettore Bellani,3
20124 Milano (Italy)
Tel.02/6705774-6706384

per ordini o informazioni:
scrivere o telefonare
o utilizzare il cedolino ordini allegato a fondo rivista pag.97

tutti i prezzi sopra citati sono comprensivi di iva

Speciale Ricette:

Cari lettori, care lettrici (soprattutto), da questo numero abbiamo deciso di soddisfare concretamente le numerose richieste pervenuteci al riguardo della pubblicazione di alcune delle molte ricette disponibili nel programma MICRO COOKBOOK della Commodore, per i vostri CBM64/128.

Se, dunque, qualcuno di voi ha acquistato questo utilissimo programma e non ne ha ancora potuto sfruttare l'estrema versatilita` e le indiscusse potenzialita` e se, ancora, molti di voi sono indecisi sull'acquisto di un ricettario computerizzato piuttosto che un corposo obsoleto libro di cucina, speriamo che la pubblicazione, unita alla spiegazione, di alcune ricette, possa fugare ogni vostro dubbio o incertezza.

In questo numero abbiamo, quindi, la ricetta per confezionare un ottimo dolce casalingo, di facile preparazione e di sicura riuscita.

Si tratta di una semplicissima ciambella che ognuno di voi, sfruttando l'elementare preparazione di base, potra` guarnire a piacere con marmellata, crema al cioccolato ed altre deliziose farciture.

A questo proposito aspettiamo con piacere qualsiasi vostro suggerimento al riguardo, sempre nell'ottica di instaurare un concreto e redditizio dialogo con i lettori.

Aspettiamo dunque i risultati delle vostre esperienze culinarie, confidando nelle indiscusse abilita` e capacita` dei vari Pinin Cipollina e Gualtiero Marchesi che, siamo certi, si celano in molti di voi. Buon Appetito!!

Alessandro Gualtieri

C I A M B E L L A

Serves: 10 Class: DOLCI

Calories:

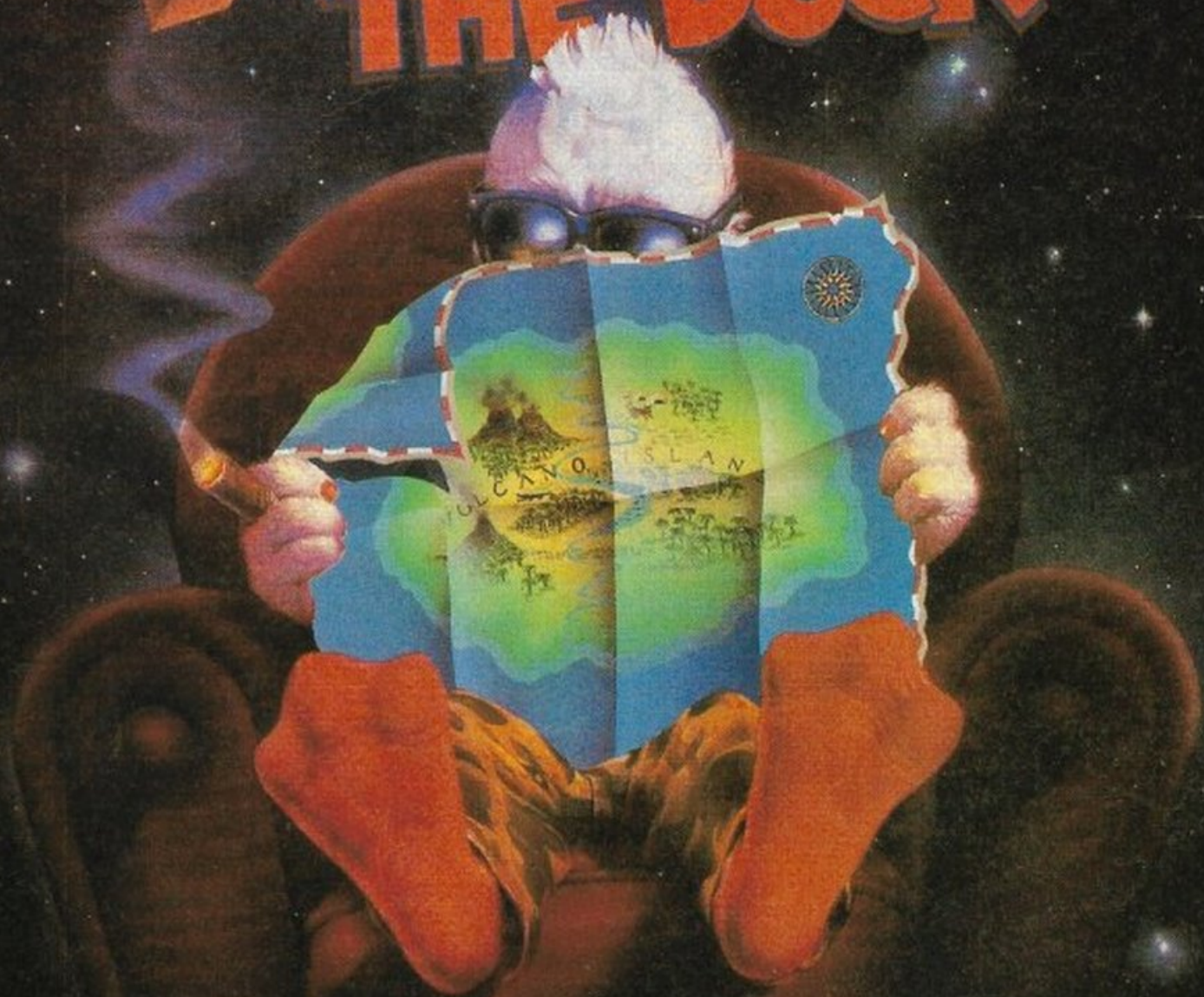
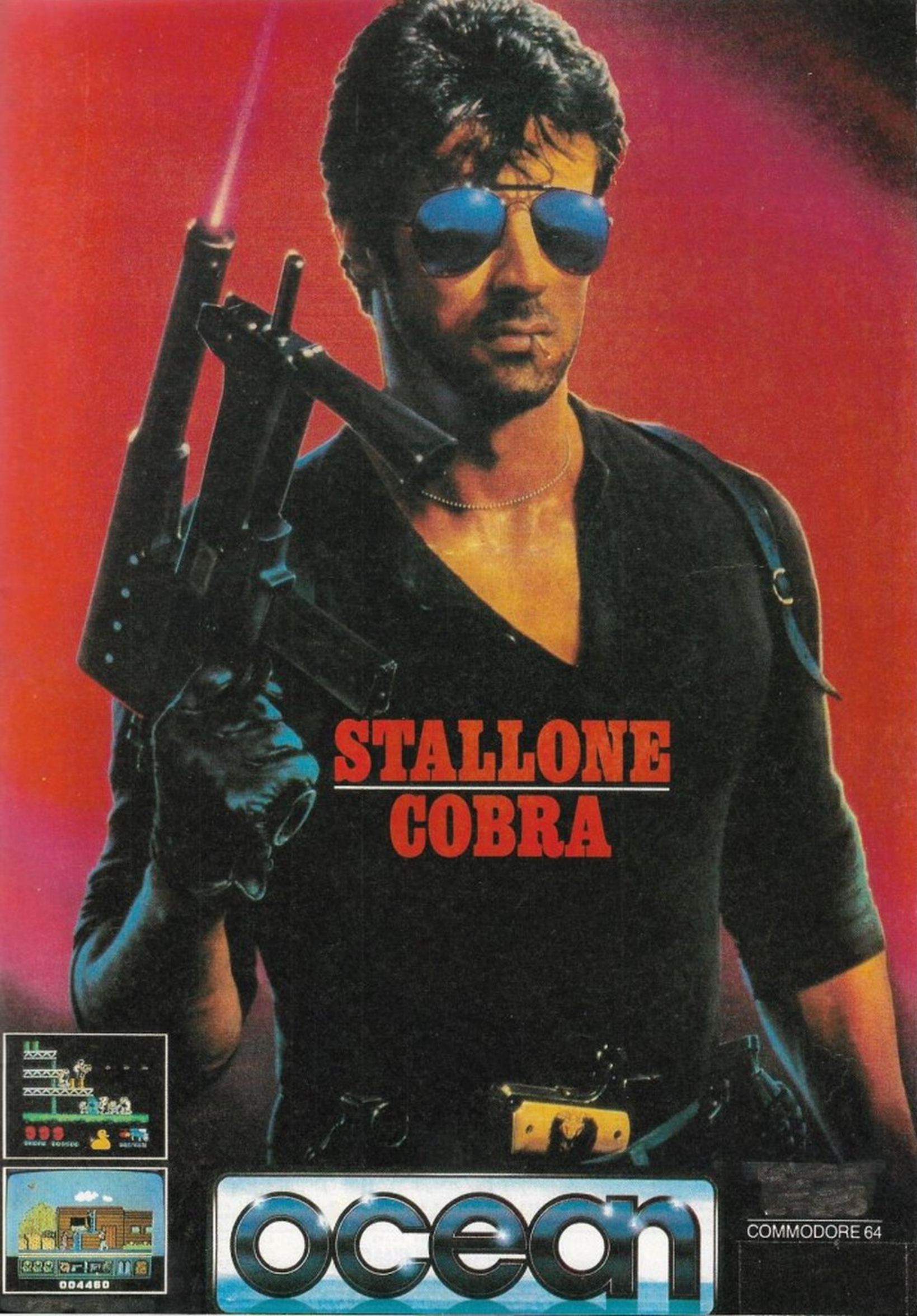
QTY	MEASURE	PREPARED	INGREDIENT
3	Etti		FARINA
2	Etti		FECOLA
160	Gr.		BURRO
3			UOVA
1	Glasse	tavolal	LATTE
1	pizzico		SALE
1	Bustina		LIEVITO
1	Spoon	in milk	RUHM

C I A M B E L L A

Directions:
Sciogliere il burro in un tegamino a fiamma bassissima e fare raffreddare.Mescolare il burro liquefatto e freddo con lo zucchero e lavorare col frullatore per 4'-5'.Aggiungere 1 uovo alla volta (rompere e mescolare) + sale,latte e la farina,avendola prima mescolata con la fecola,in un piatto.Lavorare l'impasto col frullino per 10' (pasta vellutata) e aggiungere il lievito e rifrullare per 5'.Prendere stampo da ciambella, imburrarlo,spolverando di farina e scuotendolo,travasarci l'impasto e infornare.Forno pre-riscaldato a 220 C'-15 minuti prima).MAI APRIRE IL FORNO!Cottura per circa 1 ora. End cottura lasciare per 5' in forno Tagliere in legno,a teglia fredda ribaltare il dolce.(cold + sugar)!!

ACTIVISION ENTERTAINMENT SOFTWARE
PRESENTS

HOWARD THE DUCK

TM*

OMMODORE

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

STALLONE

COBRA

COMMODORE 64

VOICES FROM WORLD

Dopo l'originale e divertente Knight Games, il filone dei videogiochi "medievali" e` stato ripreso dalla American Action che ci presenta il nuovo Blood'n'Guts.
Si tratta di una serie di furiosi e brutali combattimenti e prove di coraggio ed abilita`, ambientati fra una tribu` di barbari, tutti forzutissimi, impavidi e con molto fegato da vendere.
Il gioco utilizza due facciate di disco e, presentandosi come un vero e proprio decathlon medievale, sembra destinato a diventare un best-seller delle classifiche di tutto il mondo!

Un adventure tutto nuovo dalla gia` apprezzata Infogrames.
Si tratta di Murders on the Atlantic, una vicenda di intrigatissimi delitti compiuti a bordo di un grosso piroscafo, diretto verso le Americhe.
La ricca confezione di questo programma comprende, fra l'altro, mappe, bollettini di viaggio, documentazioni varie molto dettagliate e ammennicoli vari che possono aiutare ogni abile detective a risolvere la serie di inspiegabili delitti avvenuti.
La Infogrames ha prodotto questa adventure per CBM64/128 e anche per lo standard MSX.

Un'analoga produzione arriva fresca fresca dalla Databyte, gia` nota casa madre di adventure quali Borrowed Time.
Stargate Legacy e` infatti un'avventura basata su ben 4 facciate di disco e che pare aver richiesto ben tre anni per essere ideata, realizzata e concretizzata su supporto magnetico.
Il costo si aggira sulle 20 sterline e alcuni distributori italiani si stanno accordando per offrire questo prodotto anche sul nostro mercato.

Conoscete la nostra rubrica Games Revival? Beh', pare che l'eco di questa nostra iniziativa sia giunta alle orecchie dei programmatori della Ocean che, prontamente, hanno sfornato una nuova versione del celeberrimo Donkey Kong.
Il famoso gioco del gorilla impazzito che scaglia, dalla mattina alla sera, pesanti barili contro il povero Mario (ricordate?!), sta dunque per rivivere una seconda giovinezza, supportato da una grafica decisamente migliorata rispetto alla prima edizione, destinato a far impazzire le RAM dei vostri CBM64/128, Amstrad e Spectrum.
Ci sara` bisogno di recensirlo?!

Nuova simulazione sportiva all'insegna del sol levante.
Si tratta di The Last Ninja prodotto dalla System 3.
La grafica mozzafiato e un tipo di competizione, a detta dei programmatori, decisamente originale e molto coinvolgente, dovrebbero essere le punte di diamante di questo nuovo videogame, atteso al piu` presto anche in Italia.

La Miracle Technology ha prodotto un nuovo potente modem per tutti i possessori di CBM64/128.
64 Multimodem e`, infatti, un'indispensabile periferica destinata a soddisfare gran parte degli appassionati e degli utenti di tutto il mondo.
Dotato di procedure Autodial e Autoanswer, controllato via software con uno speciale menu` ad icone e pronto per essere installato ed utilizzato senza particolari problemi tecnici, questo 64 Multimodem dovrebbe arrivare in Italia entro la fine di marzo.
Il prezzo, particolarmente conveniente, si aggira sulle 90 sterline, destinato a rimanere pressoche` invariato anche per gli utenti d'oltre Manica.

La nota CRL, produttrice di Tau Ceti e Blade Runner, ha avuto recentemente molti problemi per quanto riguarda la commercializzazione del suo recentissimo Dracula.
Pare infatti che alcune delle schermate di questa adventure siano sconsigliabili per la larga fascia di utenti sotto i 14 anni di eta`, a causa della particolare trucidita'.
Al momento quindi, sono in corso battaglie tra i legali della CRL ed il British Board of Film Classification che pretende di applicare al programma la sconveniente etichetta di "vietato ai minori...".
Analogamente a quanto era avvenuto in passato per Friday the 13th della Domark, anche in questo caso dovremo attendere qualche tempo per poter provare il brivido di rivivere, in prima persona, la misteriosa e terrificante vicenda creata dall'ormai mitico Bram Stoker.
Nel frattempo, vi consiglio di preparare aglio, paletti di frassino, croci e pallottole d'argento: non si sa mai, vi pare?!

La divertente e originale iniziativa della Martech che, pochi mesi orsono ci presento` le procaci e stimolanti forme dell'indimenticabile Samantha Fox, sembra aver indicato e rivelato nuovi orizzonti per l'impiego degli home e personal computer.
Negli Stati Uniti, infatti, e` stato realizzato, per l'annuale concorso di Miss America, un videocatalogo digitalizzato di tutte le piu` formose modelle, "strano" a dirsi, poco vestite!
Miss All Nude America, della Hot Software, ha dunque riscosso molti consensi, e a tale proposito ne e` stata realizzata una versione casalinga, destinata a gratificare di uno spettacolo molto eccitante anche tutti coloro che, pur possedendo un computer domestico, non hanno potuto partecipare all'annuale concorso.

Non riuscite a programmare e sfruttare al meglio le possibilita` del vostro C128?
Niente paura, due nuovi compendi per tutti gli appassionati programmatori sono stati appena pubblicati in tutto il mondo.
Si tratta di 128 Basic Programming Techniques, distribuito da John Wiley e Advanced Graphics with the Commodore 128, della casa editrice Macmillan.
Il costo medio e` di 10 sterline e non dovrebbe essere difficile procurarsi una copia di queste utilissime pubblicazioni anche nel nostro paese.

Escape from Singe's Castle e` il titolo dell'attesissimo secondo episodio dell'ormai mitico Dragon's Liar.
La Software Projects ha recentemente commercializzato, infatti, altre nuove schermate di gioco tratte direttamente dall'omonimo video-gioco al laser che tanto successo ha riscosso nelle sale giochi di tutto il mondo.
Disponibile sia su nastro che su disco, Escape from Singe's Castle diventera` di certo il beniamino di molti giocatori, forse ancora impegnati a risolvere tutti gli schermi del primo episodio di questa ennesima saga arcade.
Dragon's Liar II e` gia` disponibile nel nostro paese.

Sono stati eletti migliori Joystick dell'anno, exequo, ben 5 tra i piu` famosi prodotti delle industrie di tutto il mondo.
Figurano, dunque, in questa Top Board lo Speed King della Konix, il Magnum Mastertronic, Pro Ace targato Euromax, l'intramontabile Gun Shot della Vulcan Electronics e il nuovissimo Elite sempre della Euromax.
Se avete bisogno di una nuova periferica per le vostre ore di divertimento computerizzato, ora sapete cosa scegliere!

Sapete chi e` l'autore delle gesta del mitico signore della jungla, meglio conosciuto come Tarzan delle scimmie?
Potete dire quante pellicole cinematografiche sono state imperniate sulle avventurose vicende di questo intramontabile eroe?
E ancora, in quale anno fecero la comparsa i primi racconti di questa saga africana?
Bene, se possedete tutte queste preziose informazioni di certo potreste partecipare al concorso indetto dalla Martech, produttrice del Tarzan per CBM64, che prevede numerosi premi tra cui, copie del videogioco, calcolatrici tascabili e, udite udite, viaggi per 2 persone alla scoperta delle piu` interessanti e misteriose regioni del continente nero.
Auguri!!

Di dubbio gusto e` la recente produzione statunitense della pellicola Space Camp, imperniata sulle vicende di alcuni giovanissimi astronauti a bordo di uno shuttle.
Dall'omonima pellicola sta per essere tratto anche un videogioco per CBM64/128 e Amiga, ricco, a quanto vociferato dai vari realizzatori, di azione e divertimento.

Nonostante la triste vicenda dello sfortunato Challenger dunque. I mass media americani cercano di risollevare le speranze di tutto il mondo, nei confronti della ricerca e dell'esplorazione spaziale, cercando di minimizzare e, purtroppo, sfruttare commercialmente, i recentissimi clamorosi insuccessi.

COMUNICATO STAMPA

L'INFORMATICA CRESCE ALL'UMANITARIA

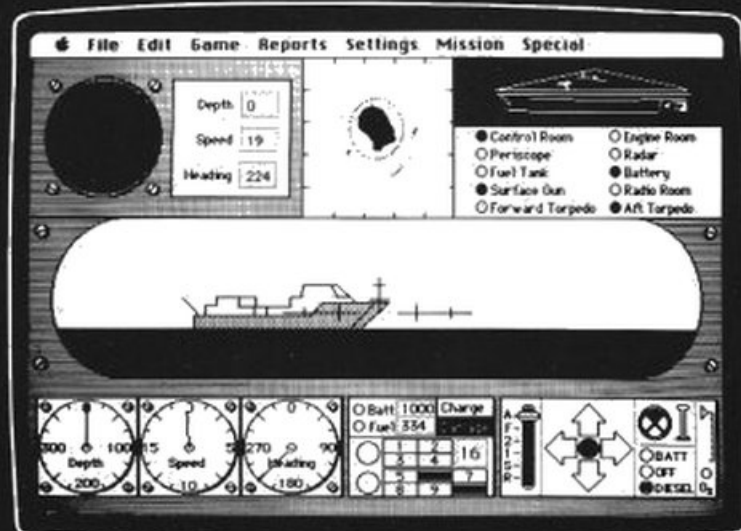
Dopo aver organizzato corsi di informatica di 1°livello, la società Umanitaria terrà corsi di 2°livello (in basic) tra marzo e maggio 1987.

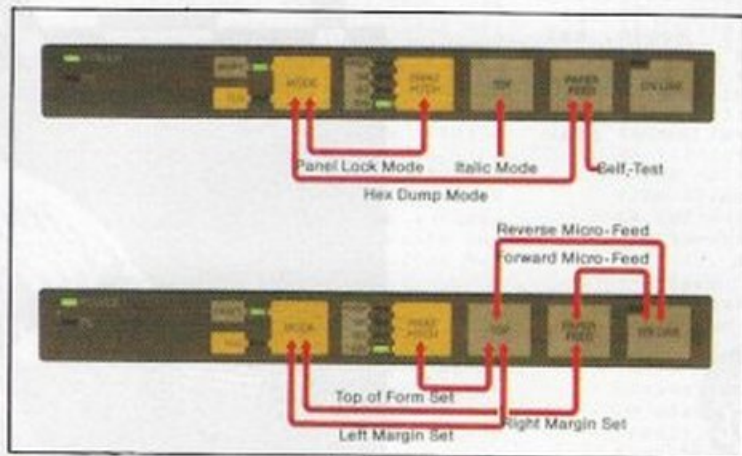
I corsi sono rivolti a persone che abbiano già frequentato un corso di 1° livello o abbiano conoscenze personali di programmazione.

Il programma comprende:
applicazione basic fino ai files Random;
la grafica su computer Olivetti M 24 ;
il sistema operativo MS/DOS
la gestione dei testi con WORDSTAR.

Al termine del corso sarà rilasciato un attestato di frequenza.
La quota di partecipazione è di L. 200.000

Sono aperte le iscrizioni presso / società Umanitaria via Daverio,7 20100 - MILANO - Tel.02/5461241-2-3-4

Società Umanitaria Fondazione P.M. LORIA
Via Daverio,7 20100 MILANO

Star NX-15
Low in price, high in performance

P.C IBM®
APPLE®
CBM®

STAR NX-15

ANSWERS TO THE READERS

Chi vi scrive e` uno dei fondatori di un club operante da qualche mese nell'ambito di Trapani e provincia, che ha intenzione di contattare i numerosi possessori di C64 e C128 esistenti nella citta` di Trapani e provincia, oltre in tutti quelli sparsi in tutta la Sicilia ed in Italia. La nostra intenzione e` quella di entrare in contatto con i diversi club d'Italia, per trarre maggiori vantaggi riguardanti il C64 e i suoi numerosi aspetti. Le nostre idee/proposte sono numerose ed alcune di queste riguardano un notiziario su carta, per il C64, scambi di software di tutti i generi, acquisti vantaggiosi di hardware ecc. Per iscriversi e chiedere informazioni rivolgetevi a: New Soft Club c/o Nicola Gianno - Via Marsala 351 - 91020 Rilievo (TP). Tel. 0923/864559.

Chi ti scrive e` uno spiritoso COMMODORE 64 in vena di chiacchere. Io e i miei colleghi, tra cui, il famoso Disk drive, il registratore, la stampante ecc. vorremmo farti sapere che abbiamo fondato un club per utenti Commodore 64, ovviamente c'e` un mio nuovo collega, chiamato C 128 per gli amici. Il nostro club chiede solo una manciata di chip per offrire ai suoi soci fantastiche sorprese, programmi, joysticks ed in regalo tante altre novita`. E allora colleghi del C64 e C128 iscrivetevi per Lit. 15.000 allo: Studio Creativo Diabolicus presso Alex Cereda - Via Fra` Giarratana 62C - 93100 Caltanissetta. Tel. 0934/26363.

Sono un ragazzo di 14 anni abitante a Grassina in provincia di Firenze. Vi ho scritto per avere dei consigli su come formare ed organizzare un club (visto che io non sono molto esperto). Attendo una vostra risposta.
Canocchi Leonardo - Grassina (Fi)

Cari lettori, anche questo mese abbiamo ricevuto numerose proposte dai vari Commodore Club di tutt'Italia. Le iniziative piu` interessanti ci sono sembrate quelle del New Soft Club di Rilievo, in provincia di Trapani, e del simpatico Studio Creativo Diabolicus di Caltanissetta. A questo proposito, prima di lasciar posto alle informazioni inerenti alle modalita` di iscrizione e alle varie offerte proposte da questi Commodore Club, cogliamo l'occasione per ribadire a Leonardo Canocchi, che ci scrive da Grassina (Fi), il nostro parere e l'unico consiglio che sentiamo di potere dare a tutti i lettori desiderosi di fondare o conoscere un Club di questo genere. E` infatti importante per tutti i neofiti del settore, raccogliere il maggior numero di informazioni possibile, al riguardo dei vari Club, in modo da poter scegliere con sicurezza le iniziative e le proposte piu` consone alle proprie esigenze. Nessuno, dunque, meglio di voi puo` capire e cercare di sviluppare i problemi, le richieste e le necessita' inerenti all'uso, alla conoscenza e ad un concreto sfruttamento dei vostri personal e home computer, appoggiandosi, come avviene in questo caso, alle varie riviste specializzate del settore. Siamo sempre disponibili ad informarvi, mettervi al corrente sulle ultime novita`, sui piu` recenti ritrovati dell'elettronica e l'informatica, nella sola ottica di facilitare e semplificare e migliorare il vostro hobby preferito. Esortiamo dunque ancora una volta tutti i club italiani a rendere pubbliche le proprie iniziative, nei riguardi di tutti i lettori desiderosi di conoscere altri utenti e, naturalmente, molti nuovi amici.

TECHNICAL ADVICES

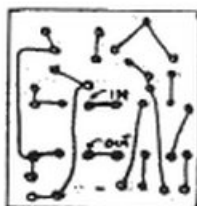
VIDEO-INVERT

Un'utile modifica da apportare al monitor monocromatico HANTAREX BOXER 12 per avere l'inversione dello schermo quando non sia possibile farlo via software.

INTRODUZIONE

Il progetto che descriveremo in questo articolo, che indicheremo in forma abbreviata V/I (VIDEO/INVERT), ha una genesi che va raccontata.

Tutto inizia con il programma integrato JANE che gli utenti del C 128 sicuramente conosceranno.

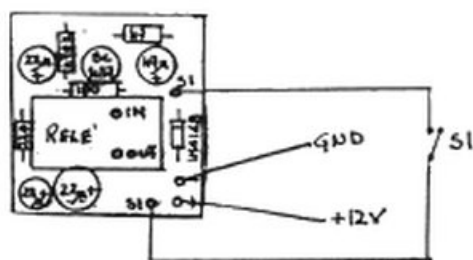
Esso riunisce in un unico "pacchetto" un word processor, un database e uno spreadsheet a gestione mouse e rappresenta per chi non chiede prestazioni

Circuito stampato
Lato rame
Scala 1/1

strabilianti, ma solo un comodo e facile impiego del computer nei normali lavori di scrittura testi, archiviazione dati e calcoli, il massimo della comodita`, non costringendo a sforzi mnemonici o a continue consultazioni del manuale: tutte le opzioni sono chiaramente indicate da icone e non bisogna fare altro che portarvi sopra la manina e fare "click".

Quello che manca a tale programma e` la possibilita` di modificare lo schema: sempre e soltanto bianco, icone colorate e testo nero.

E se l'utente preferisce lavorare con lo schermo nero e i caratteri bianchi?

Niente da fare: o prendere o lasciare!

Se su di un monitor a colori una tale "schermata" e` ancora

accettabile, su un monocromatico a fosfori verdi e` decisamente fastidiosa e stancante per la vista.

Ci sono valide ragioni che portano a preferire, per programmi gestionali, caratteri bianchi (saranno verdi o gialli o bianchi a seconda del tipo di monitor che si usa) in campo nero e non viceversa:

1) Ridotto affaticamento della vista per la minore entita` dello sfarfallio dell'immagine: basta guardare il monitor con la coda dell'occhio per accorgesene e per minore emissione di raggi ultravioletti (questi ultimi solo per quelli bianchi, perche` i monitor verdi e gialli non dovrebbero avere emissioni apprezzabili di tali radiazioni).

2) Maggiore nitidezza dell'immagine, che tra l'altro significa anche minore affaticamento della vista per uso prolungato del computer.

3) Una piu` bassa emissione di raggi X a tutto vantaggio per la salute di chi, per lavoro o per diletto, passa molte ore al giorno col naso ad un palmo dalla superficie dello schermo.

Poiche` non volevo rinunciare al programma JANE, l'unica strada percorribile era quella di un'inversione dello schermo via hardware.

Cosi` e` nata l'idea del VIDEO/INVERT.

Successivamente ho verificato la fattibilita` di una tale modifica e l'operazione e` andata in porto grazie all'HANTAREX che ha inserito lo schema elettrico nel libretto di istruzioni.

Colgo l'occasione per fare un plauso ai costruttori che allegano sempre lo schema elettrico al prodotto posto in vendita.

Penso che sia un diritto di chi acquista sapere cosa si nasconde dentro una sgargiante e accattivante carrozzeria.

Chi lavora seriamente creando apparecchi di qualita`, non ha nulla da temere, anzi e` tutto a suo vantaggio, dare tutte le informazioni possibili all'utente.

Interventi per piccoli guasti, modifiche, adattamenti, personalizzazioni, diventano problematici senza uno schema elettrico.

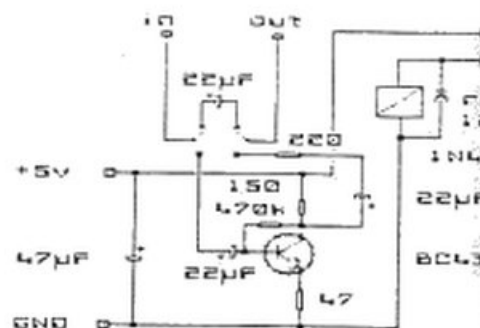
Sebbene il progetto presentato questo mese sia stato realizzato espressamente per il BOXER 12 HANTAREX, esso puo` essere adattato anche ad altri monitor; ovviamente dopo aver studiato lo schema elettrico del nuovo apparecchio ed individuato gli attacchi corrispondenti a quelli del progetto originale.

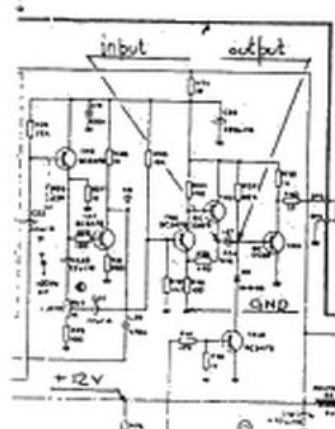
SCHEMA ELETTRICO

Lo schema elettrico del V/I e` estremamente semplice, anche perche` ha una sola funzione di invertire il segnale video.

L'inserimento ed il disinserimento viene effettuato da un microrele` a doppio scambio.

Questo per mantenere al minimo la lunghezza dei conduttori interessati al passaggio del segnale video.

Se si impiegasse un deviatore a levetta a doppio scambio, si incorrerebbe sicura-

VIDEO-INVERT SCHEMA ELETTRIC

Montaggio
Lato componenti
Scala 1/1

mente a deformazioni dell'immagine e/o perdita di definizione a causa della lunghezza dei fili: provare per credere!

ELENCO COMPONENTI

BC437	470Kohm 1/4w	22uf 16vol
	220 ohm	22uf
1N4148	150 ohm	22uf
	47 ohm	47uf

microrele` 12 volt doppio scambio
interruttore a levetta miniatura
vetronite ramata per circuiti stampati

MONTAGGIO

Il montaggio si puo` realizzare su circuito stampato (riportato in figura in scala 1:1) oppure utilizzando una basetta di vetronite preforata a passo I.C. ed effettuando i collegamenti fra i componenti con del filo di rame(gli spezzoni dei terminali delle resistenze si prestano ottimamente allo scopo).

Sui punti contrassegnati con INPUT e OUTPUT, dal lato opposto a quello dei componenti, vanno saldati due spezzoni di filo da 1mm. di diametro e di 2cm. di lunghezza, che consentiranno il collegamento del V/I al circuito stampato del monitor.

Due fili della lunghezza di 12cm. collegheranno l'interruttore di comando del rele` ed altri due uguali serviranno per il collegamento alla massa e al positivo del monitor.

INSTALLAZIONE

"QUALSIASI INTERVENTO SULLE APPARECCHIATURE PUO` COMPORTARE DANNO E/O AVARIA. NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITA` PER EVENTUALI DANNI A PERSONE E/O A COSE CONSEGUENTI DA TALI OPERAZIONI. INOLTRE SI AVVISA CHE QUALSIASI INTERVENTO SU HARDWARE PUO` INVALIDARE LA GARANZIA".

Intervenire su monitor o TV e` sempre delicato per la presenza del tubo catodico, che posteriormente non presenta la stessa robustezza della faccia anteriore e per le elevate tensioni in gioco.

Pertanto lavorare con attenzione e soprattutto a spina di alimetazione staccata: l'alimentazione del monitor in oggetto e` del tipo "switch mode" - senza alimentatore - per cui parte del circuito stampato e` direttamente a 220 volt.

E dopo questa lunga lista di avvertenze, ovviamente per quelli che sono alle prime armi, passiamo alla fase finale: quella dell'installazione del circuitino del V/I entro il monitor.

Per aprire il monitor bisogna svitare sei viti: due laterali, due posteriori e due inferiori.

Se avete la necessita` di ribaltare il monitor e appoggiare lo schermo su di una superficie, interponetevi un asciugamano piegato piu` volte: evitera` graffi o scheggiature alla superficie del monitor.

Con lo schema elettrico del BOXER 12 davanti, individuare la zona di lavoro: e` sul lato destro nei pressi dell'interruttore rete.

Cercare il condensatore C27 (la serigrafia sul circuito stampato facilitera` notevolmente il compito) e dissaldarlo dopo averne segnato la polarita`, con un pennarello sulla piastra ramata, al fine di evitare confusioni nelle fasi successive.

Gli altri due punti importanti sono quello della massa, che verra` prelevata dai capi della resistenza R36 da 100 ohm e il positivo dalla R76 da 220 ohm.

Al posto del condesatore collegheremo il V/I per mezzo dei due terminali saldati sul lato rame, in modo che quello di INPUT vada ad inserirsi nel foro del (+) e quello dell'OUTPUT in quello del (-).

Il +12v. e la massa saranno prelevate dalle due resistenze citate precedentemente.

Dove sistemare l'interruttore di inserimento del V/I?

La migliore posizione e` sotto lo sportellino anteriore che copre le regolazioni.

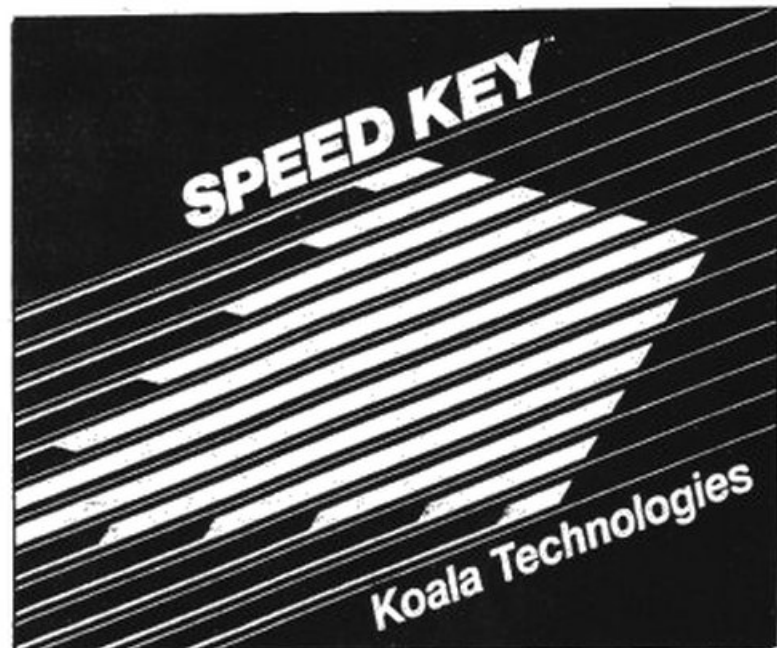
Basta fare un foro di 6mm e alloggiarvi il microinterruttore.

Chi non vuole intervenire in modo cosi` drastico puo` sempre ripiegare su un'altra soluzione: quella del telecomando a filo.

In altre parole un sottile filo a due capi fatto uscire dal retro del monitor, collega il V/I all'interruttore alloggiato in una scatolina.

La lunghezza del filo di collegamento puo` essere qualsiasi, perche` in esso scorre solo la corrente di attivazione del rele`.

I due fili che collegano l'input/output, hanno anche il compito di supportare meccanicamente il V/I e pertanto devono essere di spessore non inferiore agli 0.8mm.

Ora anche voi potete avere un monitor con una marcia in piu`........

LUIGI GRASSI

Nel precedente articolo riguardante la rtty, durante la descrizione del modem, accennavo a due modi di trasmissione che ancora non ho descritto e cioe` l'Amtor ed il Packet-Radio.

In queste righe cerchero` di chiarire cosa si intende per Amtor.

L'Amtor (amateur teleprinter over radio) tecnicamente derivato dal sistema commerciale Sitor, utilizzato per il traffico telex soprattutto nei servizi marittimi, e` stato per cosi` dire inventato per sopperire alla forte possibilita` di errore esistente nelle normali trasmissioni rtty (baudot e ascii).

Nella ricezione rtty non si ha la certezza di aver ricevuto cio` che e` stato trasmesso, infatti, a causa di disturbi di varia natura, soprattutto su segnali molto deboli, la ricezione puo` risultare alterata.

Se si sta ricevendo un testo a volte e` semplice ricostruire mentalmente il senso di una frase mancante di qualche carattere, ma immaginate cosa puo` succedere con i numeri; e nelle quotazioni di borsa trasmesse dalle agenzie di stampa ce ne sono tanti.

Peggio ancora se una nave trasmette le sue coordinate tipo 'latitudine 4x'22", longitudine SZ'9B"', e chi la trova piu`?

Con questa premessa, era necessario inventare un sistema che prevedesse un controllo su cio` che si trasmetteva.

~~~

Nell'Amtor vengono impiegati 7 bits per ogni carattere, con la possibilita` quindi di 128 combinazioni.

Di queste solo 35 vengono riconosciute e cioe` tutte quelle formate da tre 0 e quattro 1, per ridurre al minimo la possibilita` di errore.

Cosi` le 128 combinazioni si riducono a 32 usate per i caratteri alfanumerici e 3 per i caratteri di controllo.

I collegamenti di Amtor sono di tipo bidirezionale, come per il telefono, in (quasi) full duplex, dove la stazione "Alfa" invia un gruppo di caratteri e la stazione "Beta" controlla che i dati ricevuti siano conformi alle combinazioni sopra dette (tre 0 e quattro 1) ed invia il segnale di conferma o di ripetizione che dara` ad "Alfa" la possibilita` di proseguire oppure di ripetere cio` che aveva trasmesso in precedenza.

Cio` non vuol dire che l'operatore alla trasmissione debba ribattere il testo, ma sara` la macchina a ripetere i tre caratteri precedentemente inviati, oppure, a passare ai successivi, se la procedura ha avuto esito positivo.

La velocita` di trasmissione di un testo, mediamente attorno ai 100 baud, si puo` quindi ridurre notevolmente se la ricezione risulta difficoltosa.

Come conseguenza di tutto cio`, avremo uno scambio molto veloce di messaggi tra le due stazioni e questo anche se la trasmissione del testo vero fosse quasi nulla.

Esempio: trasmissione "abc", ricezione "ripeti"; trasmissione "abc", ricezione "ripeti"; trasmissione "abc", ricezione "ok"; trasmissione "def", ricezione "ok".

Quasi chiaro vero! Ma non e` tutto.

Nelle trasmissioni in codice Amtor, i bits di start e di stop non esistono; come fa allora la macchina a sapere dove inizia un carattere?

Calma che spiego. Le due stazioni assumeranno due ruoli diversi: Master e Slave, italianizzati in padrona e schiava.

La master invia ripetutamente uno speciale gruppo di caratteri di sincronizzazione, che la stazione slave confermera` come ricevuti, dopo aver letto 21 bits consecutivi.

A questo punto le due stazioni saranno in perfetto sincronismo e quindi la master iniziera` ad inviare i dati veri e propri.

Questo sincronismo serve ad eliminare i bits di start e stop, senza pregiudicare niente e viene gestito interamente via computer, che provvede mediante la propria ram, alla conservazione dei messaggi, al confronto, nonche` alla temporizzazione necessaria a mantenere il sincronismo fra la trasmissione e la ricezione.

A questo punto quando la master trasmette la slave sta ricevendo e quindi non serve il bit di start ed inoltre, dopo aver ricevuto tre caratteri, la slave sa che deve dare conferma, perche` in quel momento l'altra passa in ricezione proprio per ascoltarla.

Il sistema operativo ora descritto viene definito "modo A" o ARQ ed e` il modo di collegamento tra due sole stazioni.

Abbiamo a disposizione anche il "modo B" o FEC (forward error correction), utilizzato per la trasmissione a piu` stazioni contemporaneamente.

Qui la trasmissione avviene in modo continuo come in rtty, ma ogni carattere viene inviato due volte con un accurato controllo del tempo di intervallo e le stazioni riceventi, anch'esse in modo B, memorizzano il primo carattere ed aspettano di riceverlo di nuovo dopodiche`, se vengono soddisfatte le condizioni essenziali di riconoscimento del carattere, sia per confronto col primo che per codice (tre 0 e quattro 1), lo stampa senza trasmettere l'OK come nel modo A.

Il "modo L" (listener), serve a ricevere due stazioni collegate tra di loro in modo A e serve solo per la ricezione.

Qualsiasi approccio alla tecnica operativa dell'Amtor e` bene che inizi da questo ultimo modo che, oltre ad aiutare a comprendere meglio come il tutto funziona, affinera` la tecnica necessaria per sintonizzare il segnale da ricevere e che sara` abbastanza critica.

Dalle richieste di chiarimento che mi sono giunte vorrei fugare qualche dubbio sugli apparati radio utilizzabili per la ricezione rtty, amtor e telegrafia.

Innanzi tutto devono essere il piu` stabile possibile in modo che non costringano a continui ritocchi della sintonia con conseguente perdita del segnale ricevuto.

In secondo luogo devono avere la possibilita` di ricevere la telegrafia o le bande laterali (SSB).

La normale posizione am (modulazione di ampiezza) delle radio casalinghe , dara` ben poche soddisfazioni.

Per chi volesse orientarsi sull'usato, si possono reperire sul mercato dei buoni ricevitori a prezzi accessibili ed esistono anche apparati ex militari con prestazioni che non hanno niente da invidiare ai parenti piu` moderni.

Nomi di vecchi apparati come i vari Collins, Racal, Hallicrafter, meriterebbero momenti di meditazione da parte di chi volesse acquistare una radio.

Quando si compra una radio si devono tenere presenti le frequenze che questa puo` ricevere.

Quello che ci interessa e` racchiuso in buona parte nelle frequenze comprese fra 1 e 30 megahertz ovvero fra i 300 ed i 10 metri.

La possibilita` di ricevere in qualsiasi ora del giorno o della notte cio` che ci interessa infatti, e` legata alla differente propagazione delle onde elettromagnetiche in base alla loro frequenza, durante le 24 ore.

L'esperienza ci insegnera` dove sintonizzarci a seconda dell'orario di utilizzo del sistema.

Questa volta pubblichiamo una piccola tabella delle frequenze utilizzate da alcuni servizi, che servira` per lo meno per sapere cosa c'e` nei vari punti di queste misteriose onde corte.

IK2GXX Angelo Riccomini

Bande utilizzate dalle stazioni Point to Point.

1606 - 1625	10100 - 11175
1635 - 1800	12050 - 12230
1850 - 2160	13360 - 13600
2194 - 2498	13800 - 14000
2502 - 2635	14350 - 14990
2650 - 2850	15600 - 16360
3155 - 3400	17410 - 17550
3500 - 3900	18030 - 18780
3950 - 4063	18900 - 19680
4438 - 4650	19800 - 19990
4750 - 4995	20010 - 21000
5005 - 5480	21850 - 21924
5730 - 5950	22855 - 24890
6765 - 7000	25010 - 25070
7300 - 8195	25210 - 25550
9040 - 9500	26175 - 28000
9900 - 9995	29700 - 30005

Bande commerciali

2300 - 2495	11650 - 12050
3200 - 3400	13600 - 13800
3900 - 4000	15100 - 15600
4750 - 5060	17550 - 17900
5950 - 6200	21450 - 21850
7100 - 7300	25670 - 26100
9500 - 9900	

Bande radioamatori

1800 - 2000	18068 - 18168
3500 - 3800	21000 - 21450
7000 - 7100	24890 - 24990
10100 -10150	28000 - 29700
14000 -14350	

Bande marittime

4063 - 4438	16460 - 17360
6200 - 6525	22000 - 22720
8195 - 8815	25070 - 25110
12330 -13200	

Bande aeronautiche

Civili	Militari
2850 - 3025	3025 - [illegible]
3400 - 3500	3800 - [illegible]
4650 - 4700	4700 - [illegible]
5430 - 5680	5680 - [illegible]
6525 - 6685	6685 - [illegible]
8815 - 8965	8965 - [illegible]
10005 -10100	11175 - [illegible]
11275 -11400	13200 - [illegible]
13260 -13360	15010 - [illegible]
17900 -17970	17970 - [illegible]
21850 -22000	
23200 -23350	

Buon ascolto.
~~~

SOFTWARE DICTIONARY

La descrizione di un programma, specialmente per programmi di qualità è molto importante per un utente di computer.

Ebbene, periodicamente, questa rubrica tratterà dei programmi che saranno ritenuti più interessanti riportandone le caratteristiche fondamentali.

Verranno presi in considerazione programmi appartenenti a diverse categorie: gestionali, utility, grafica, games, strategia simulazione, adventures ecc. ecc.....

Per ogni categoria verranno descritti alcuni programmi e, per ciascuno di essi, verrà innanzitutto riportato il titolo e la casa produttrice per facilitare, ovviamente l'acquisto del programma a chi ne fosse interessato.

Inoltre verrà indicata la configurazione necessaria per poter utilizzare il programma (drive, registratore,stampante,monitor, joystick, pad, penna ottica ecc. ecc.....) affinchè l'eventuale acquirente non si ritrovi con sgradite sorprese solo dopo l'acquisto.

Infine, come si è detto, verranno riportati i risultati ottenuti da esperti durante la prova pratica dei vari programmi.

Questo è tutto: BUONA LETTURA !!

games — GUALTIERI

ADVENTURES — SAVITRI RICCARDI

GRAPHIC & Music — SCHIAVON CESARE

STRATEGIES — EMMEPI'

Didactics — AL KUWARIZMI '86

in collaborazione con la DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL (MILANO)

games

TARZAN

** **

Martech

** **

Disco/Nastro

Ormai lanciati in sfide galattiche e in avventure stellari, al comando di sempre piu` sofisticati mezzi da combattimento, dotati delle piu` prodigiose armi fantascientifiche, i giocatori dei nostri tempi rischiano di dimenticare e perdere irrimediabilmente tutto il fascino degli eroi di ieri, che tanto hanno entusiasmato e divertito fino all'avvento travolgente degli home computer.

Probabilmente, un qualsiasi videodipendente da sala giochi poco sapra` dirvi di tali Tarzan, Batman o Zorro, irrimediabilmente immedesimato nei panni di non meglio identificati Gauntlet, Rambo e Donkey Kong.

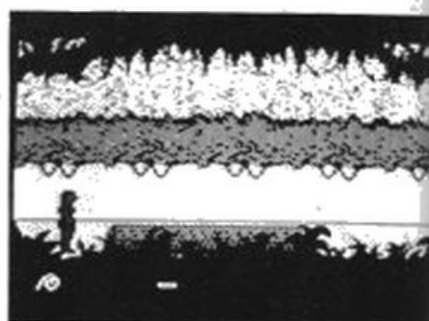
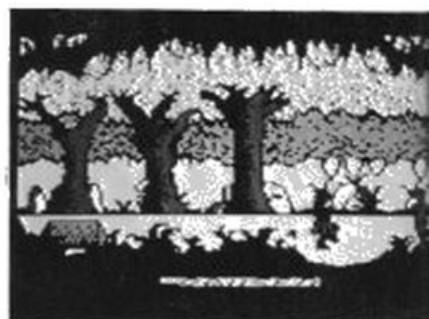
Quale, dunque, migliore occasione per conoscere, rivivere e apprezzare alcune gesta dei piu` valorosi eroi del passato, se non quella di sposare la causa dell'intramontabile signore delle scimmie, nel cuore dell'Africa nera?!

Grazie alla Martech, ognuno di voi puo` vestire il classico (e succinto) tanga del mitico Tarzan, afferrare l'onnipresente liana e provare il brivido di un'esplorazione misteriosa nel piu` fitto della jungla africana.

Il leggendario signore della jungla, infatti, si e` appena visto sottrarre l'adorata biondissima compagna d'avventura (ma no, non Cita, Jane!!) dal cattivo di turno, tale Usanga che, minacciando di dare in pasto la formosa biondina alle terribili fiere che popolano il suo territorio, vuol costringere Tarzan a recuperare alcuni preziosissimi gioielli: gli occhi dell'arcobaleno, ovverosia grossi diamanti di immenso valore, che si trovano nascosti nel piu` fitto della jungla, articolata in ben 250 differenti locazioni.

Onde evitare che il crudele avversario faccia di Jane succulente polpette, Tarzan deve recuperare nel giro di tre soli giorni (simulati ovviamente!) tutti i preziosi e consegnarli al "simpaticissimo" Usanga.

Orbene, nonostante all'inizio del gioco non si possa scegliere di impersonificare John Weissmuller o Christopher Lam-

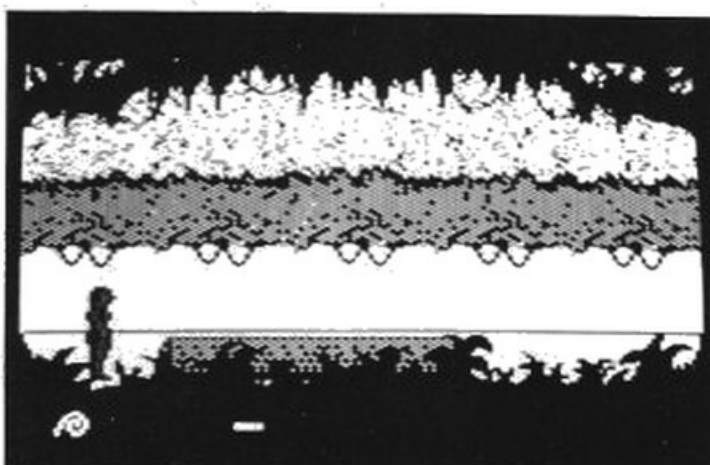
games

bert, Tarzan si sviluppa molto bene, trasportando il giocatore nella magica e misteriosa atmosfera di 250 schermate "africane", ricche di azione, imprevisti e mille e mille ostacoli.

Grazie ai ben 10 movimenti che il nostro eroe puo` compiere, in questo gioco non e` da trascurare quel briciolo di dimensione adventure che permette al piu` smaliziato ed esperto "smanettone", di intravedere e scoprire la soluzione di molti enigmi celati nella jungla.

Raccogliere e conservare una liana, ad esempio, puo` tornare molto utile qualora si volesse saltare un largo crepaccio e possedere una torcia puo` rivelarsi un vantaggio irrinunciabile, una volta addentrati in qualche buia caverna.

Purtuttavia, anche se una certa sagacia ed una buona intuizione possono aiutare sul piano strategico ogni tipo di giocatore, una notevole abilita` nello sferrare calci e pugni, a suon di joystick, tornera` molto utile, una volta attaccati alle varie creature che popolano la foresta.

Chi ha scritto questo videogame, infatti, ha pensato bene di ostacolare la vostra altresi` insipida e semplice ricerca, scagliando contro il signore delle scimmie, orde di incavolatissimi nativi, terribili serpentoni, tigri "leggermente" inferocite e pelosissimi e te-

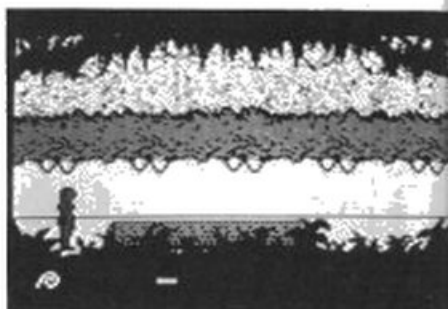
games

mibili ragni giganti.

A farvi trovare ulteriormente la vostra "dimensione africana", contribuiscono anche numerose insidie naturali quali, pressoche` onnipresenti buche e voragini, insidiosi arbusti, ammassi rocciosi e tutta la vasta gamma di ostacoli, tipici di un'autentica esplorazione nel cuore del continente nero!

Grazie ad una grafica eccellente, ogni diversa locazione riesce ad ovviare ad una certa ripetitivita` del soggetto e l'insieme di tutti i percorsi di gioco, rende necessaria la stesura di una mappa almeno abbozzata, al fine di maturare un buon senso dell'orientamento, una volta abbandonati a voi stessi, fra liane,rocce e arbusti.

Anche il commento sonoro e` decisamente in tema con la gravita` e la pericolosita` della vostra missione, accompagnando con l'insistente ed ipnotico ritmo dei tam-tam computerizzati, ogni passo del nostro eroe.

Tarzan si rivela, dunque, un ottimo passatempo per molte e molte ore, divertendo, coinvolgendo e, consentitemelo,incantando ogni giocatore, grazie all'intramontabile magia di un soggetto che tanto ha entusiasmato, grazie a libri, fumetti e pellicole cinematografiche , dal 1912 fino ad oggi.

La Martech ha quindi realizzato un buon prodotto, dimostrando ancora una volta che, armi laser, universi sconfinati e creature di altri pianeti, non sono gli elementi indispensabili per fare di un videogioco un vero e proprio best-seller.

games

TERRA CRESTA

* *

Imagine Software

* *

Disco/Nastro

Ormai siamo entrati nell'era della "traduzione" dei piu` famosi coin-op.

Infatti, se fino a qualche tempo fa si assisteva alla produzione di giochi creati "di sana pianta" per gli home computer, oggi e` molto facile trovare sul mercato, e quindi poter portare a casa nostra, quei giochi, con qualche comodita` in piu`: a parte la spesa iniziale non si dovranno piu` inserire "montagne" di monetine per divertirsi (tale spesa viene infatti ammortizzata molto alla svelta); per giocare siamo comodamente seduti davanti al nostro computer e non dobbiamo aspettare delle ore per giocare; ci sono talmente tanti giochi per il nostro eccezionale Commodore 64 che sfido qualunque sala giochi a competere con la stanza di un ragazzo appassionato di computer-games!

Dopo questa lunga, e forse qualcuno dira` "inutile" (e perche`?!), divagazione, passiamo ora ad esaminare questo favoloso coin-op.

Terra Cresta e` un gioco spaziale dalla grafica a dir poco eccellente, supportato da una colonna sonora che incita a giocare e a vincere. Ma fra il dire e il fare, lo si sa, c'e` di mezzo il mare.

Infatti un conto e` giocare e un altro e` vincere.

Giocare con Terra Cresta al bar e` molto piu` facile che a casa Vostra col CBM 64.

Gli attacchi sono piu` pericolosi, e gia` superare la prima fase richiede un impegno notevole.

Col JOYSTICK inserito in porta 2 muovete la vostra astronave in tutte le direzioni; col tasto FIRE, guarda un po' che novita`, si spara.

TERRA CRESTA
imagine
..the name of the game
COMMODORE 6

Ma non e` finita qui.

Infatti durante il gioco avrete la possibilita` di agganciare alla vostra astronave dei componenti che ne aumentano l'efficienza.

Con la barra spaziatrice potete dividere l'astronave dai componenti, avendo cosi` un fuoco di sbarramento praticamente invincibile (ma non del tutto).

Se sarete cosi` bravi da non perdere neanche uno dei componenti durante la Vostra avanzata, potrete diventare "l'uccello di fuoco", che e` in tutto e per tutto invincibile.

Non viene distrutto da nessuna arma nemica.

Unico inconveniente: dura solo una manciata di secondi.

Durante la partita dovrete anche fare molta attenzione ai dinosauri che avanzano verso di voi lanciandovi contro dei missili indistruttibili.

Bene, a questo punto non mi resta altro che augurarvi buon divertimento con questo meraviglioso game, e state pur certi che non esagero.

A. BIRAGHI

games

ALIENS

** **

Activision

** **

Disco

Aaaarrrggghhhh! Sono tornati!!! Sprangate porte e finestre, rinchiudetevi nelle vostre abitazioni, armatevi di tutto punto e...naturalmente accendete i vostri CBM64!!!

Dimenticate tutti i vostri "piccoli" videogame, abbandonate ogni "insipido" adventure e preparatevi per vivere una delle piu` incredibili sfide all'ultimo sangue contro gli unici, originali e garantiti veri alieni che la storia del cinema e della fantascienza mondiale ricordi!!

Reduce degli strepitosi successi ottenuti nelle platee cinematografiche di tutto il mondo, il secondo episodio di uno dei piu` amati, sofferti e temuti fanta-horror di celluloide, e` stato ricreato, molto fedelmente, nella versione computerizzata, destinata a farvi passare molte, e molte notti insonni grazie alla complessita` di gioco ed anche all'incredibile dimensione di terrore da esso scaturita.

L'Activision ha infatti svolto un ottimo lavoro, costringendo ad una facciata di disco l'intera vicenda del secondo episodio di Aliens, firmato da James Cameron.

Impersonificando l'intero equipaggio della spedizione di salvataggio, in orbita attorno al pianeta infestato dai terribili alieni, dovrete gestire i movimenti di ben sei personaggi, atterrando nei pressi delle installazioni coloniali, esplorando e ripulendo da ogni insidia extraterrestre ogni meandro delle costruzioni, cercando, ovviamente, di riportare a casa la dura pellaccia di valorosi e intrepidi combattenti stellari.

La navetta da combattimento pronta ad entrare nell'atmosfera del pianeta, viene comandata alla maniera del passato Master Of The Lamp, sempre targato Activision; si tratta infatti, di guidare il vostro mezzo, lanciato ad una notevole velocita`, attraverso un percorso di avvicinamento al pianeta, delimitato da cerchi luminosi da attraversare, diretti verso il punto di atterraggio piu` conveniente.

Difficile? Complicato? No, non ditelo neanche per scherzo; tutto questo serve solo a scaldare il joystick!

Una volta penetrati nell'unico caposaldo delle installazioni umane del pianeta, dovrete comandare l'intero battaglione di marines coloniali che accompagnano l'eroina della vicenda, tale Ripley.

La poverina, scampata al massacro avvenuto nel primo episodio di questa saga stellare, non voleva

games

tornare a visitare i suoi "amiconi" alieni ma, vittima delle insistenze dei suoi superiori, si trova faccia a faccia con l'intera comunita` extraterrestre, armata di qualche fucile laser e di tanto coraggio.

Il meccanismo di gioco vi permette di gestire i movimenti di tutti e sei i protagonisti, rappresentati, di volta in volta, con le rispettive schermate che comprendono: lo status fisico, intellettivo e bellico, un'immagine digitalizzata e la visione della locazione in cui si trovano, trasmessa dalla propria telecamera portatile.

La gestione contemporanea di sei personaggi diversi, non crea nessuna difficolta` al giocatore in quanto, alla stregua di un mini multitasking, ognuno di loro puo` portare a termine l'incarico ricevuto mentre voi state comandando uno degli altri 5 elementi.

Si tratta dunque di scovare, stanare e, possibilmente, distruggere ogni forma di vita aliena presente sul pianeta, cercando di salvare gli unici rappresentanti del genere umano, ancora in vita e scampati al massacro.

Disponendo di numerose attrezzature belliche e` possibile fronteggiare ogni tipo di ostilita` nemica, ma bisogna fare attenzione ad un importante particolare.

Dato, infatti, che nelle vene dei "simpaticissimi" mostriciattoli non scorre sangue, bensi` un potente acido corrosivo, sara` utile cercare di colpirli solo quando non si trovano in prossimita` di una porta, una chiusura stagna o qualsiasi apparecchiatura tecnica, pena la pressoche` totale disintegrazione di tali meccanismi oltre a quella dell'alieno in questione.

Numerosi condotti e passaggi forzati, infatti, sono bloccati da alcune porte a chiusura stagna, che possono essere a-

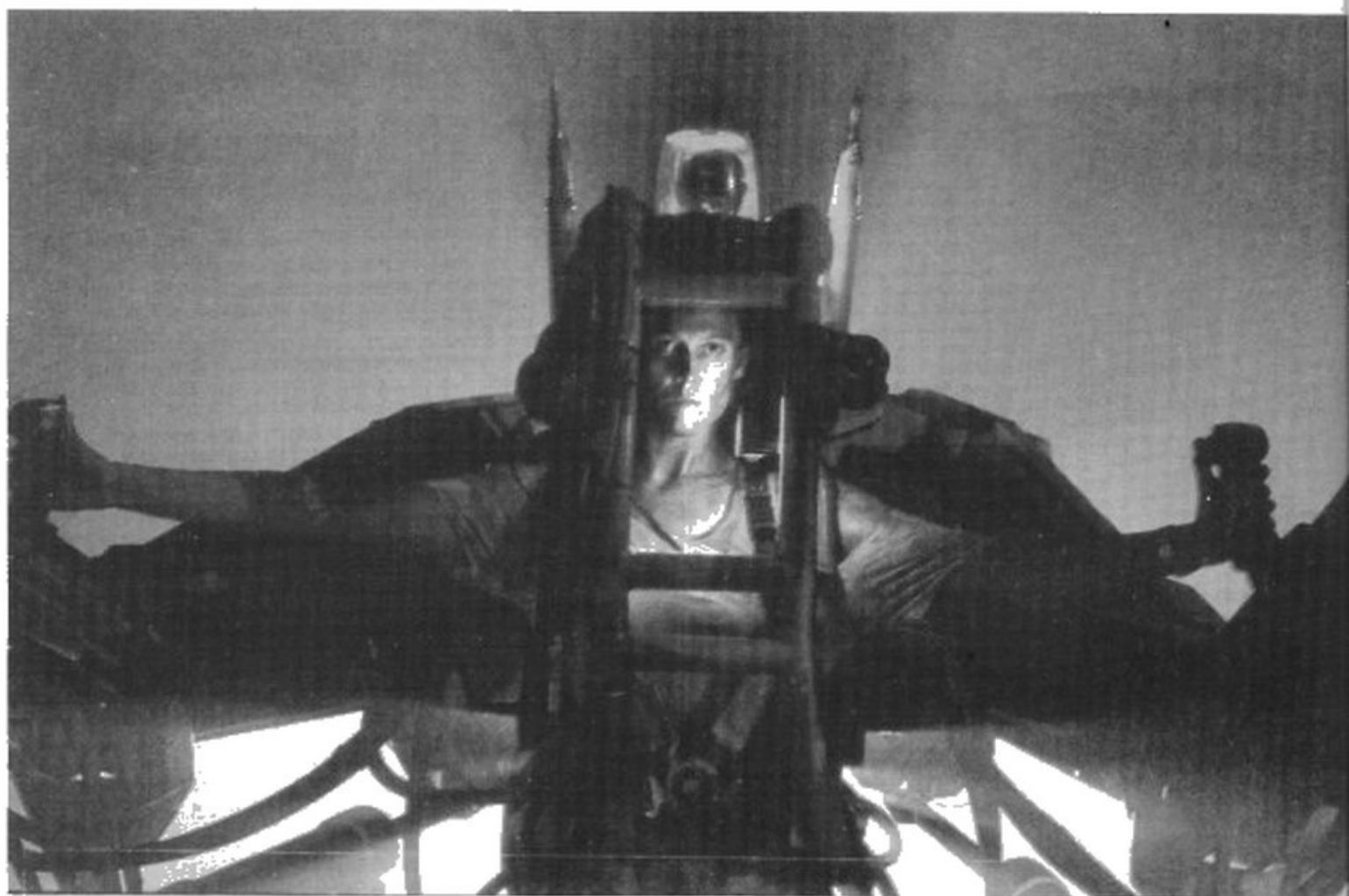
THEY ARE MEAN,
THEY ARE HARD,
THEY ARE
ALIENS
"THERE ARE SOME PLACES
IN THE UNIVERSE YOU
DON'T GO ALONE."
ACE'87

perte da uno dei sei membri della spedizione.

Dal canto loro gli alieni adottano una strategia di attacco alla "Hit and run", cercando di sorprendervi alle spalle, colpire e rintanarsi in qualche oscuro meandro della base spaziale, veloci come fulmini.

Nonostante che uno speciale cicalino d'allarme vi informi prontamente della vicinanza di un nemico nei vostri paraggi, non potrete vedere in faccia il vostro avversario fino all'ultimo momento, quando ormai sarete stati gia` assaliti.

Inoltre, molto spesso essi cercano di piombarvi addosso alle spalle, vanificando cosi` ogni vostra azione difensiva.

Occhio dunque, gli alieni sono subdoli, crudeli e votati alla morte e cercheranno di fare della vostra legione di valorosi un ennesimo prelibato bocconcino per le loro fameliche fauci.

games

Nella parte finale del gioco dovrete affrontare nientepopodimeno che la regina madre degli alieni che, per tutta la durata della missione, va sfornando ovetti extraterrestri belli freschi, ricostituendo le fila dei suoi simili da voi decimate.

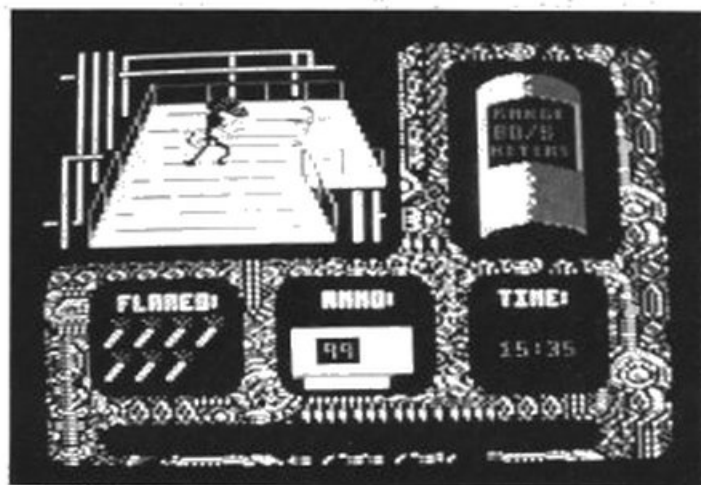
Urge perciò la pronta e decisa eliminazione di tale abominio stellare e per fare ciò, la nostra Ripley deve attrezzarsi di uno speciale argano robotizzato dotato di due poderose braccia meccaniche capaci di afferrare e scaraventare nello spazio "mamma alien"!

Quest'ultima parte del gioco risulta molto complicata e leggermente mal realizzata rispetto al piatto forte di Aliens, costituito dalla missione di esplorazione e distruzione condotta dai marines coloniali.

Ad ogni modo l'aspetto grafico e musicale di questo prodotto Activision risulta a dir poco stupefacente; le ambientazioni, gli scenari e l'intero meccanismo con il quale ogni singola fase viene creata sui pixel del vostro schermo, risultano molto originali, di ottima fattura e davvero molto coinvolgenti anche per tutti coloro dediti ai classici e inflazionati arcade shoot'em up.

Questa trasposizione da film dunque, piace, soddisfa e coinvolge ogni tipo di utente, imponendosi sul mercato mondiale per completezza, buona fattura e indiscussa originalità.

Un buon gioco, capace di divertire per molto tempo e un irrinunciabile appuntamento per ogni vero intenditore.

O.K., armiamoci partite e... ammazzateli tutti: in bocca all'alieno!!!

games

JUDGE DREDD

* *

Melbourne House

* *

Disco/Nastro

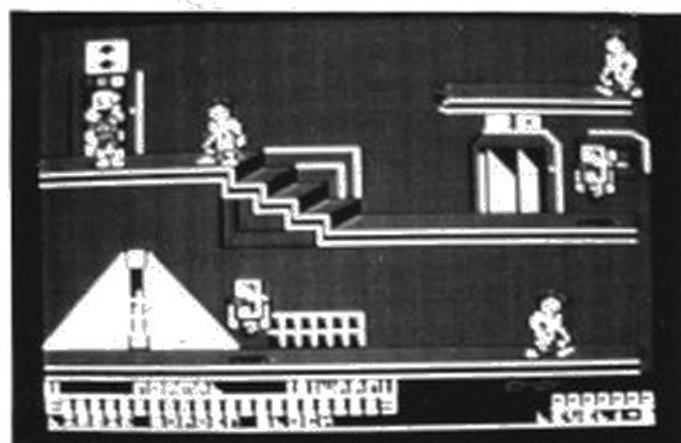
A quasi 10 anni dalla presentazione del celeberrimo film di Ridley Scott, interpretato da Harrison Ford e Sean Joung, da qualche tempo, sta letteralmente esplodendo la Blade-Runner mania.

Le atmosfere e le scenografie altamente futuristiche e quelle dimensioni buie e fumose della Los Angeles del 2030, hanno contagiato e rapito, con tutta la loro magia, musicisti, artisti di ogni genere e, naturalmente, programmatori e game designer di tutto il mondo.

Dopo l'omonima produzione della CRL, peraltro poco riuscita, la Melbourne House, ha deciso di trasferire dalla carta stampata e dalla celluloide, al gioco per computer, uno dei personaggi dei fumetti che piu` si ispira al suddetto Blade Runner.

Purtroppo per i lettori e gli utenti italiani, questa fortunata serie di comics anglosassoni non ha mai attraversato la Manica, privandoli, cosi`, di una piacevole e divertente lettura distensiva alla stregua delle varie pubblicazioni firmate Walt Disney.

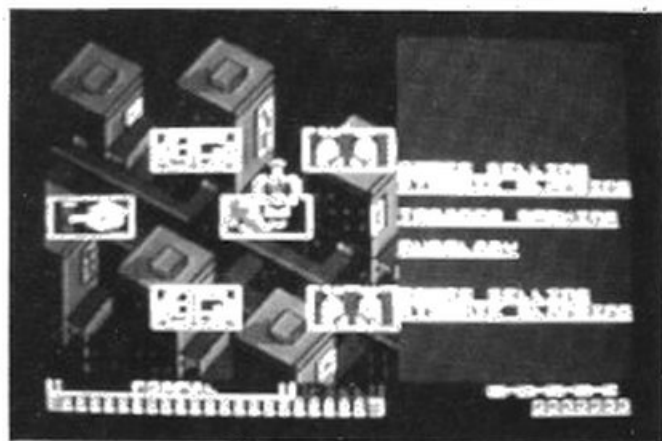
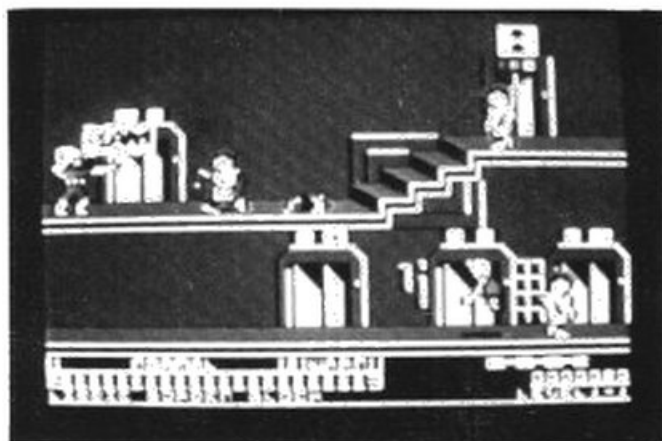
Si tratta di Judge Dredd, un intrepido poliziotto di una metropoli del futuro, Mega City, impegnato nottetempo a combattere il crescente tasso di criminalita` che compromette l'incolumita` di tutti i cittadini.

Ovviamente, in una citta` del futuro i tipi di crimini commessi sono notevolmente differenti dalle nostre attuali rapine a mano armata e furtarelli d'ogni genere, spaziando dal contrabbando di derrate alimentari aliene, rapimento di organismi androidi e robotizzati a complesse

games

rapine architettate ai danni di alcune banche spaziali.

Per porre freno al dilagare della criminalita` organizzata a Mega City, dunque, il nostro eroe del futuro deve collegarsi con il proprio quartier generale, farsi trasmettere la mappa della citta`, in cui sono evidenziate le zone ove avvengono i vari atti criminosi, spostarsi rapidamente con la propria motocicletta sul "luogo del delitto" e intraprendere una vera e propria caccia all'uomo, scovando e neutralizzando ogni losco individuo che si aggira per le varie zone della metropoli.

E qui viene il bello di Judge Dredd; a differenza, infatti, del passato Blade-Runner, ogni porzione di Mega City e` costituita da un'infinita` di scale, piattaforme, ascensori, cornicioni, tetti e mille altri elementi tipici, per chi ancora non l'avesse capito, di ogni "platform-

game" che si rispetti.

Per giocare a Judge Dredd bisogna essere esperti conoscitori di videogame come Mario Bros, Bomb Jack e simili, potendo contare su un'eccellente destrezza nel muoversi tra piattaforme e rampe di ogni tipo, senza mai perdere il controllo del proprio omino.

Grazie, dunque, ad un'ottima grafica, coloratissima e di sicuro impatto, unita ad un tipo di competizione che accomuna shoot'em up e la magia tipica arcade, Judge Dredd riesce originale quel tanto che basta, divertente e molto entusiasmante.

Si parte con la schermata di Mega City dove, indicati da piccoli rettangoli, vengono evidenziate le zone ove si richiede l'intervento del nostro paladino della giustizia.

Da qui, spostando il cursore realizzato dalla motocicletta blu e bianca di Judge Dredd, ci si dovra` portare sul rettangolo pre-

scelto, premendo il tasto di fuoco per passare immediatamente all'azione.

Una volta giunti sul luogo dell'azione, il nostro eroe puo` spostarsi da una piattaforma all'altra, usufruendo di una pressoche` illimitata possibilita` di movimento, saltando, correndo e spostandosi, a grandi balzi, dalle zone sopra elevate a quelle inferiori, senza pericolo di farsi male o perdere energia.

Per individuare i vari criminali Judge Dredd deve intimar loro l'Alt, prima di indirizzare contro di essi i colpi del suo potente laser d'ordinanza.

Dato, infatti, che Mega City offre un ottimo nascondiglio a tutti i loschi figuri che vanno via, via celandosi e mischiandosi con la normale e numerosissima popolazione, Judge Dredd dovra` guardarsi dal colpire, anche solo di striscio, gli ignari passanti, pena la perdita di preziosi punti e, addirittura, l'annullamento della sua missione e il ritiro dell'amato distintivo.

Chi, dunque, se non un criminale, non si ferma qualora un tutore dell'ordine gli intimi un perentorio Alt?!

Prima di estrarre il vostro laser dalla fondina, a questo punto, premendo la barra spaziatrice e il bottone di fuoco, il nostro eroe potra` individuare immediatamente il "cattivo" in questione che se la dara` velocemente a gambe.

Questo e` tutto, e anche se potrebbe sembrare un tantino troppo semplice o poco interessante, credo che ognuno di voi dovra` attentamente rivedere le proprie opinioni anche dopo una sola partita a Judge Dredd.

Come tutti gli Arcade che si rispettano, infatti, questo videogame si basa su una trama abbastanza scontata ed immediata per poi sviluppare un tipo di competizione molto divertente, mai ripetitiva, coinvolgente e, in questo caso, ottimamente realizzata.

Un'ultima avvertenza: qualora il tasso di criminalita` dovesse raggiungere il valore di 8000 unita`, nella parte inferiore dello schermo, il nostro malcapitato paladino dei deboli e degli indifesi verra` prontamente destituito e tolto dal suo incarico, mettendo la parola fine alla partita.

Judge Dredd e` un bel fumetto computerizzato, ricco di azione e di molto coinvolgimento: un sano e spensierato divertimento dedicato ad ogni genere di videogiocatore che ha gia` potuto apprezzare le passate ottime realizzazioni della Melbourne House.

games

SPACE HARRIER

* *

Elite

* *

Disco/Nastro

Molti di voi lo avranno senz'altro gia` giocato e sofferto in sala giochi, alcuni ne avranno sentito parlare e qualche disattento videogiocatore si sara` perso uno dei piu` innovativi ed entusiasmanti videogiochi dell'ultima generazione.

Si tratta del celeberrimo Space Harrier prodotto, per la dimensione arcade della Sega, da sempre sinonimo di ottime e soddisfacenti realizzazioni.

L'accorta Elite ne ha recentemente presentato la versione per home computer che, a dire il vero, nulla ha da invidiare all'omonimo coin-op.

Space Harrier e` un gioco tutto d'azione e abilita` in cui, immedesimati in un coraggioso legionario spaziale, bisogna esplorare ben 15 desolate lande di un pianeta sconosciuto, affrontando e, possibilmente, eliminando ogni tipo di creatura ostile.

Il nuovissimo metodo di impostazione di cui si avvale Space Harrier riesce a regalare ad un genere di gioco gia` sfruttato ampiamente, una piacevolissima nota di originalita`, freschezza e infinito divertimento.

Il nostro guerriero, infatti, e' munito di un mini propulsore a reazione che gli permette di affrontare ogni tipo di nemico, volando e compiendo innumerevoli acrobazie, mentre si percorre l'intero territorio alieno.

Non abbiamo dunque astronavi alla Uridium o Terra Cresta ma, un coloratissimo e velocissimo omino, visto in prospettiva, immerso in uno stupendo paesaggio tridimensionale, tutto da vedere e da scoprire.

Non si possono, dunque, non dimenticare tutti i recenti videogame spaziali, una volta provato Space Harrier ed una volta vissuta questa coinvolgente avventura fantascientifica.

Ci sono 15 differenti fasi di gioco in cui, a colpi del nostro fido laser, bisogna affrontare rocce volanti, astronavi aliene, stranissimi oggetti extraterrestri, dediti all'insano passatempo di attaccare e minacciare il nostro e-

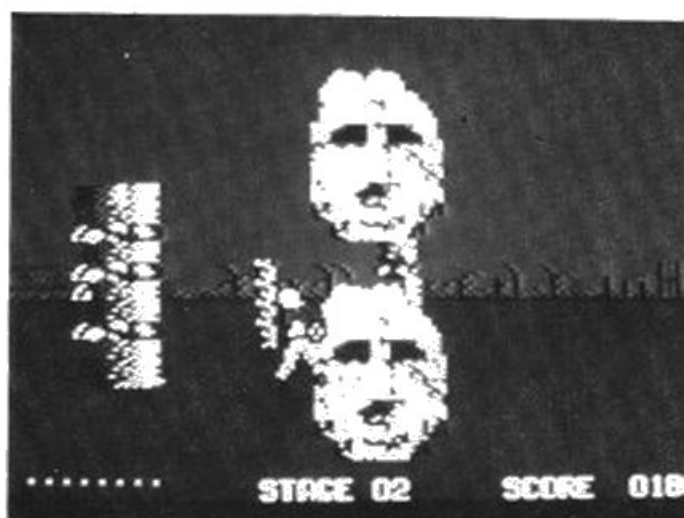
roe e, udite udite, enormi e impressionanti draghi a due teste, desiderosi di assaggiare il prelibato bocconcino umano giunto al loro cospetto.

Questi enormi bestioni appaiono al termine di ognuna delle 15 fasi e, per poter proseguire verso la successiva, entrambe le loro teste multicolori dovranno essere recise con pochi ma ben assestati colpi di laser.

Una buona tattica di gioco puo` essere quella di continuare a muovere il nostro protagonista in senso orario ed antiorario, cercando, allo stesso tempo, di prevedere e anticipare i movimenti fluttuanti dei vari nemici.

A complicare ulteriormente questo volo spericolato in terra aliena contribuiscono, inoltre, gli innumerevoli oggetti inanimati che cospargono il terreno di gioco quali, alberi, pilastri di varia forma, ammassi rocciosi e cento altre insidie celate fra le immense praterie del pianeta.

A questo proposito e` importante ricordare che gli alberi possono essere distrutti con un colpo di laser, mentre non e` possibile fare altrettanto con i pilastri.

Tutti gli esperti videogiocatori non avranno di certo difficolta` ad imparare e memorizzare tutti gli apparentemente caotici movimenti dei vari attaccanti, agevolandosi cosi`, il compito di distruggerli

games

nel piu` breve tempo possibile.

Si inizia ogni partita con otto vite e se ne guadagna una al termine di ogni fase di gioco.

Com'e` prevedibile, le difficolta` maggiori si incontrano al momento di affrontare e distruggere i 15 dragoni di ogni sezione di Space Harrier.

Dato che ognuno di loro ha ben due teste, bisogna procedere alla loro "asportazione" contemporaneamente senza privilegiarne una in particolare.

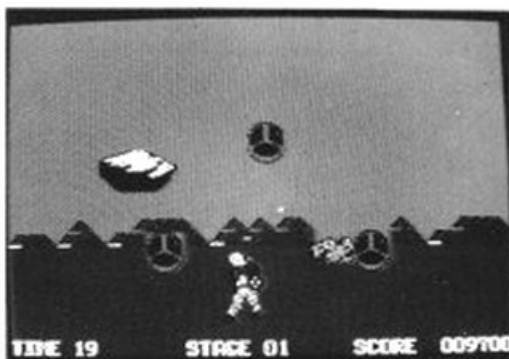
Se, infatti, si concentra il fuoco del nostro laser prevalentemente su una delle due teste, l'altra puo` diventare particolarmente aggressiva, vomitando fuoco e fiamme sul malcapitato eroe della vicenda.

Insomma, di divertimento ce n'e`, l'azione non manca e un pizzico di sano terrore emerge in alcune spettacolari e furiose parti del gioco.

La grafica, dal canto suo, e` davvero stupenda, realizzata ottimamente fin nei minimi particolari e straripa letteralmente di tutta la magia e il fascino di una tridimensionalita` davvero realistica.

Del resto, la molteplicita` multicolore dei 15 differenti scenari di Space Harrier realizza un'esperienza davvero unica e, diciamolo, gratificante, per ogni videogiocatore che si rispetti, magari annoiato dai soliti piatti e monocromatici paesaggi spaziali.

Gli effetti sonori non sono da meno e vi consiglio, al fine di apprezzare al meglio tutto il divertimento offerto da Space Harrier, di caricare il gioco spegnere tutte le luci, alzare il volume del vostro monitor e catapultarvi direttamente, senza ulteriore indugio, in questa eccitatissima avventura spaziale.

Space Harrier e` gia` ai primi posti delle Top-Board di tutto il mondo: videogiocatori di tutt'Italia, a voi l'onore di pronunciare l'ultimo giudizio su questo nuovo successo targato Elite!!

games

GAUNTLET

* *

U.S. GOLD

* *

Disco/Nastro

Come gia` annunciato, qualche tempo fa nell'articolo delle notizie dall'estero, il 1987 si presenta come un anno stupendo, ricco di novita`, innovazioni e prelibate chicche per tutti gli appassionati e gli utenti di home e personal computer.

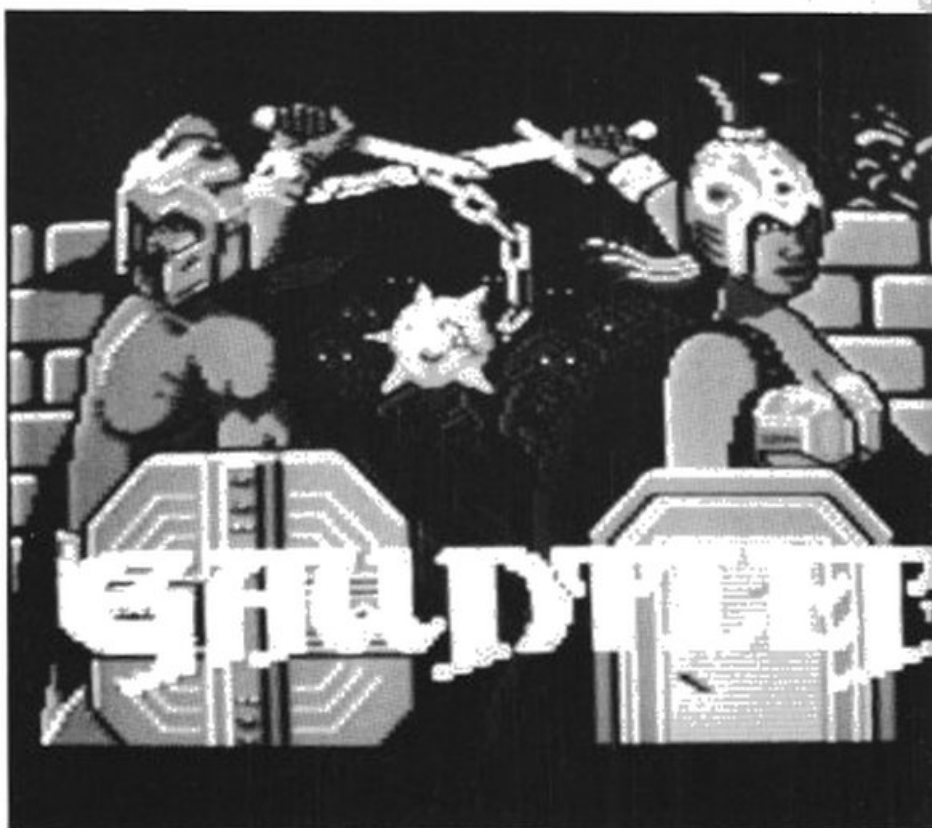
Quindi, proprio per non venir meno alle promesse fatte, la U.S. GOLD, dopo aver ottenuto i diritti dalla pressoche` onnipresente Atari, ha realizzato e presentato sul mercato mondiale la versione casalinga di uno degli arcade piu` amati del momento.

Il mitico e irrinunciabile Gauntlet e` dunque giunto a gratificare di una ventata di originalita`, avventura ed emozione anche le martoriate RAM dei nostri CBM64.

Per tutti gli appassionati di questo mitico arcade diremo, innanzitutto, che la versione casalinga rispecchia in tutto e per tutto il fratello maggiore arcade, sfruttando al meglio le potenzialita` degli home computer casalinghi.

Oltre, infatti, a basarsi su di una grafica davvero irripetibile e molto curata, Gauntlet ricrea sullo schermo di ogni utente tutta la magia di questo videogame, offrendo la completa integrita` di tutti gli schermi di gioco, la possibilita` di competere contemporaneamente con un'altra persona e l'indiscusso e analogo divertimento che molti di voi avranno provato, confrontandosi in sala giochi con l'omonimo arcade.

Un po' come in Ghost 'n' Goblins, dunque, anche in questo Gauntlet la produzione destinata alle consolle casalinghe non lascia l'amaro in bocca agli arcade-

games

dipendenti e, sicuramente, raccogliera` i consensi di molti neofiti del settore.

La trama, decisamente gia` sfruttata, vede gli eroi della vicenda, tali Thor, Thyra, Merlin e Questor, addentrarsi in un misterioso e vastissimo labirinto, alla ricerca del solito tesoro di valore incommensurabile.

Prendendo spunto dal recente Druid, e` possibile partecipare a questa avventura in collaborazione con un altro giocatore umano, selezionando due dei quattro personaggi a disposizione.

Creando, dunque, un team ben affiatato si possono affrontare le mille insidie celate nel labirinto quali, fantasmi, goblins, spiriti maligni, mostri e mostriciattoli di ogni genere.

Entrambe le competizioni, ad uno o due giocatori, presentano le stesse modalita` di gioco e, com'e` ovvio, la presenza di un fido aiutante di campo puo` agevolare notevolmente le vostre peregrinazioni in terra ostile.

A differenza della versione arcade pero`, non e` necessario, per terminare vittoriosamente i 128 schermi di Gauntlet, condurre sino al termine della vicenda entrambi i personaggi, qualora si stia giocando con un amico; ogni protagonista infatti, possiede una propria tabella per i punteggi conseguiti e, di conseguenza, si rende autonomo, agevolando la possibilita` di gestione degli altri eroi dell'avventura.

Come nei celeberrimi Temple of Apshai e simili, anche in Gauntlet sono presenti numerosi oggetti che, raccolti durante le vostre peregrinazioni, possono prolungare la vostra permanenza nel labirinto, in termini di forza fisica, energia e attitudine al combattimento.

Abbiamo infatti numerose pozioni ed elisir magici i

games

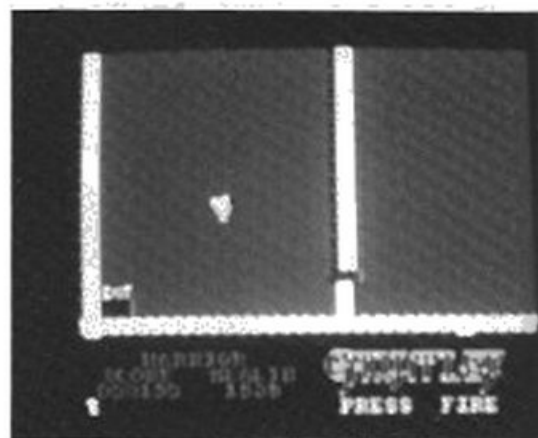
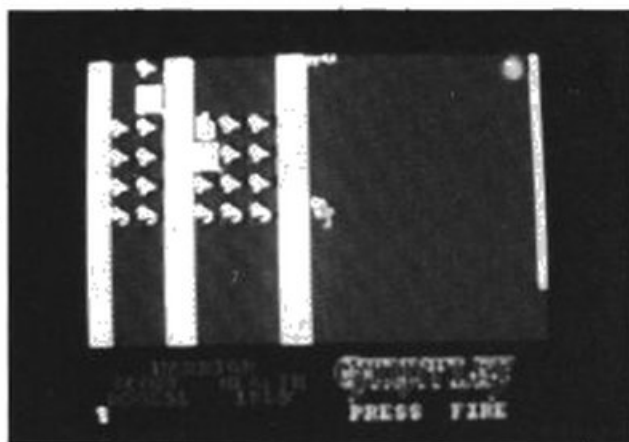
cui effetti, tuttavia, non sempre possono giovare a chi ne fa uso, armi, tesori di modesto valore, disseminati negli anfratti piu` reconditi e, naturalmente, le indispensabili chiavi che permettono l'accesso alle diverse sezioni del labirinto.

E` dunque un'ottima strategia di gioco quella di raccogliere in numero sufficiente, chiavi e pozioni magiche da usare con parsimonia e avvedutezza, una volta addentrati sempre piu` nei meandri di questo regno incantato.

Le difficolta` sono davvero notevoli data la quantita' di pericoli e ostacoli disseminati su tutto il percorso di gioco, anche a causa dell'incredibile numero di nemici che cercheranno di bloccare la vostra avanzata.

Anche se apparentemente Gauntlet potrebbe sembrare un gioco tutto azione e velocita`, una buona dose di tattica e strategia non potra` non giovare a tutti coloro che vorranno scoprire tutte le 128 locazioni di questo videogame.

La grafica, lo ripeto, non ha nulla da invidiare al fratello maggiore arcade ed il commento sonoro, basato perlopiu` su incredibili effetti speciali, realizza, insieme alle altre caratteristiche di questo gioco, un'esperienza davvero unica e probabilmente irripetibile per ogni amante di questo genere di passatempo computerizzato.

Se cercate un ottimo programma potete essere certi di spendere bene il vostro denaro procurandovi una copia di Gauntlet e potrete senz'altro passare ore ed ore di divertimento, sfidando le mille creature infernali che, fin d'ora, attendono impazienti, di invadere la vostra vita, le vostre case e i vostri computer!!

games

SIGMA SEVEN

** **

Durell

** **

Disco/Nastro

Sembra Zaxxon, la prima fase e` in tutto e per tutto molto simile a questo famoso arcade del passato: nulla di nuovo quindi? Perche` recensire un ennesimo videogame copiato, pari, pari, dal capostipite di questo genere?

Beh', tutto quello che posso dire, per evitare che molti di voi girino pagina, decisamente annoiati, e` che Sigma Seven di Zaxxon ha solo l'inizio e le porzioni di gioco meno importanti.

Si tratta infatti di un'ennesima, ma molto interessante, avventura stellare in cui, mistero, strategia, shoot'em up, arcade, avventura e un pizzico di magia, si fondono in un tutt'uno inscindibile, molto piacevole da giocare e, a questo punto, fresco ed originale.

La vostra navetta spaziale, infatti, si trova a dover affrontare schiere di agguerriti avversari, nel tentativo di depositarvi sani e salvi su numerose basi orbitanti nelle quali, fra labirinti di cavi, attrezzature varie e impianti robotizzati, si celano incredibili insidie.

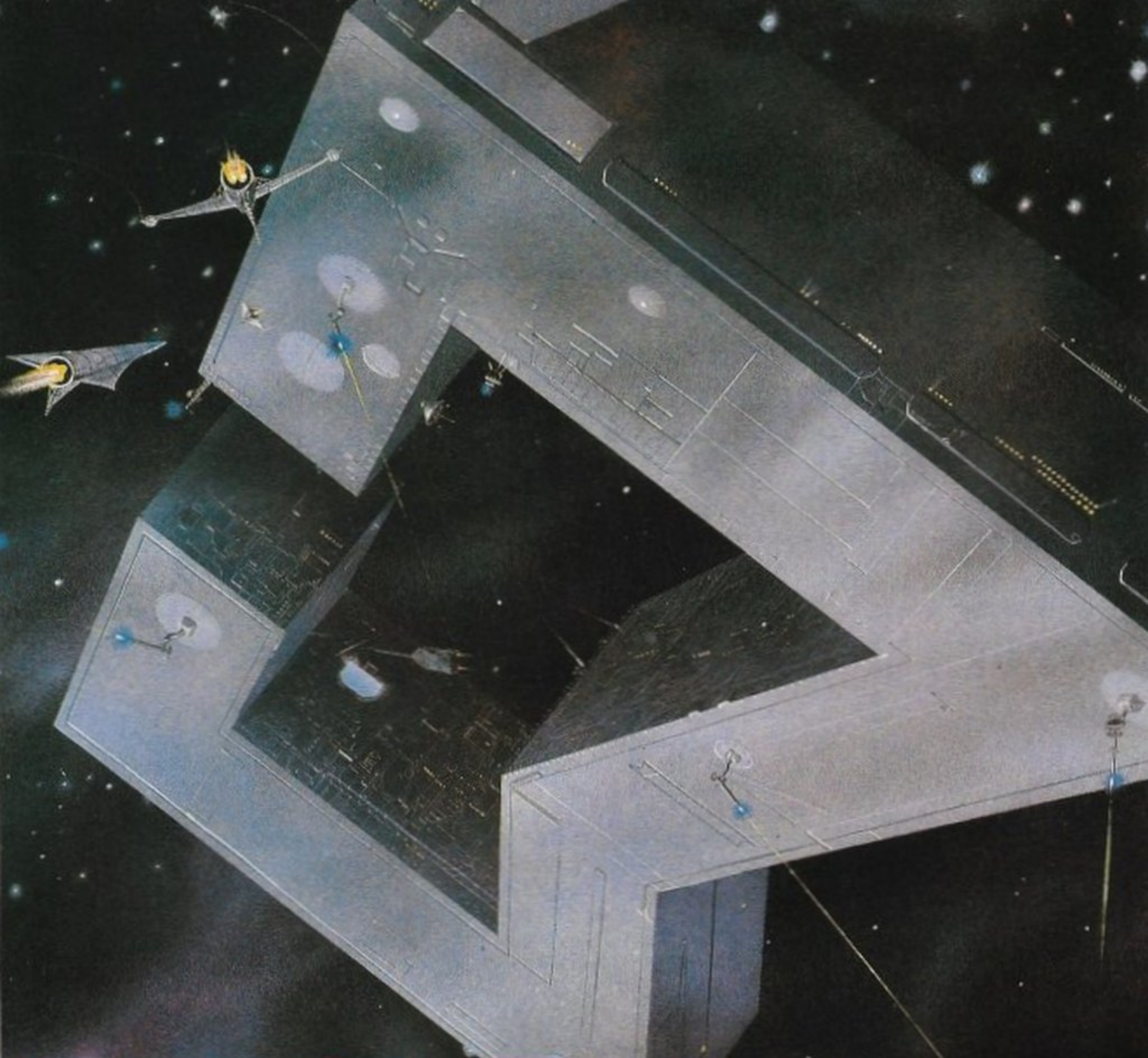
Vostro compito e` quello di penetrare le difese nemiche, ripulire di ogni bellicoso avversario ogni ambiente di queste non meglio identificate fabbriche stellari, ottenere determinati codici d'accesso ai vari centri di controllo di queste e distruggere le imponenti installazioni, inserendo i codici di autodistruzione nel computer centrale.

Per fare tutto questo e` necessaria una buona dose di abilita` a giochi del tipo shoot'em up, una certa strategia e, non per ultima, una certa destrezza a rompicapi del tipo Master Mind e simili.

Ecco dunque scaturire da un tipo di presentazione decisamente gia` vista e gia` letta, un tipo di gioco molto vario, originale e stimolante per ogni tipo di video dipendente, ormai avvezzo alle difficolta` e alle insidie celate in tutti i piu` apprezzati arcade.

Si parte con una futuristica schermata di presentazione nella quale e` possibile selezionare il livello di difficolta` del gioco, per poi proseguire, una volta decollati dalla vostra astronave madre, alla volta di minacciose orde di caccia nemici.

Ogni smanettone che si rispetti, non incontrera` particolari difficolta` nel superare vittoriosamente questa prima fase di gioco garantendosi cosi` un sicuro atterraggio sulla prima delle basi avversarie.

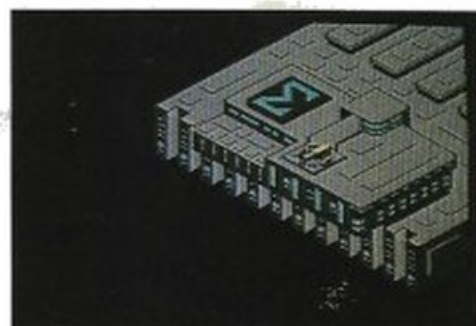
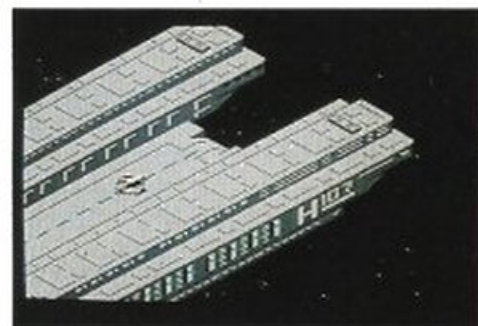
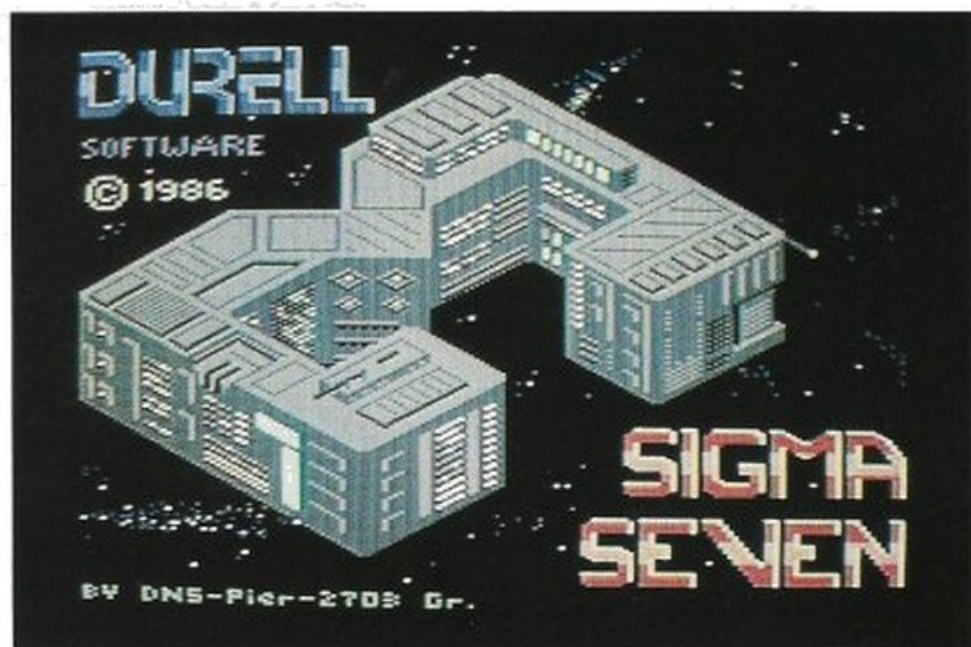
A questo punto si entra in un labirinto tridimensionale alla Pac-

SIGMA 7
ommodore 64
DURELL
software getting harder . .

games

Man, dove, guardandovi da numerose e belligeranti guardie robotizzate, dovrete raccogliere, per semplicita`, i classici pallini multicolori che sono disseminati un po' ovunque.

Per difendervi dai minacciosi androidi potete indirizzare su di loro i colpi del vostro laser portatile, perdendo pero` alcuni preziosi secondi del tempo messovi a disposizione per completare la vostra missione.

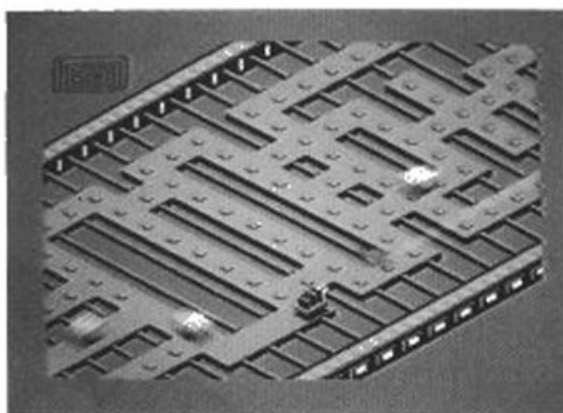
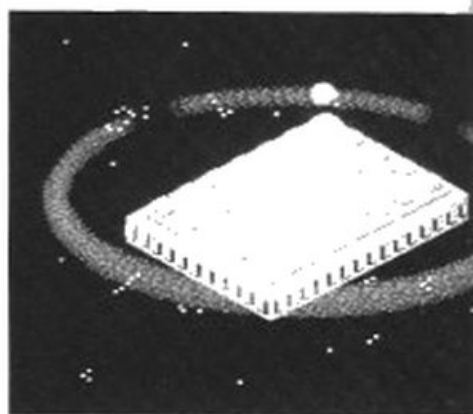
Se riuscirete a ripulire l'intero labirinto, senza incorrere nelle ire dei suoi "simpatici" abitanti, vi verra` fornita una sequenza di codici colorati da memorizzare e conservare per la terza fase di gioco.

Dopo un'altra ondata di nemici, da affrontare nello spazio aperto, infatti, si giunge alla "stanza" centrale di controllo della base recentemente visitata e qui, facendo molta attenzione ad un'antipatica sferetta che cerca di

neutralizzare e vanificare le vostre operazioni, dovrete comporre il codice precedentemente ottenuto, su di una scacchiera multicolore da cui partira` il comando di autodistruzione della base spaziale.

Tutto cio` e` scandito inesorabilmente dal passare del tempo concessovi, rappresentato da una spirale nera che, nella parte superiore di ogni schermo, andra` via via accorciandosi.

C'e` bisogno di dire che, una volta esaurita la manciata di minuti messa a vostra disposizione, perderete una delle tre vite di ogni partita?

Beh', ad ogni modo cercate di maturare una certa sveltezza e una notevole abilita` nei vostri movimenti, pena lunghe ore di frustranti tentativi nel cercare di risolvere questo diabolico videogame.

Sigma Seven e` un ottimo gioco che conserva tutta la magia, il fascino e, naturalmente, la difficolta' che da sempre contraddistingue ogni apprezzabile produzione della Durell (ricordate Critical Mass e Combat Linx?).

Miscelando omogeneamente vari tipi di simulazione computerizzata dunque, questo gioco si impone non solo per freschezza e divertimento, ma anche per la sua ottima grafica, decisamente da sala giochi, per la varieta` di schermi e, ovviamente, per effetti speciali e colonne sonore molto piacevoli e coinvolgenti.

Che dire di piu`?

Anche se non se ne puo` piu` di laser, astronavi, alieni incavolatissimi e pianeti misteriosi ed inesplorati, Sigma Seven puo` costituire un ottimo programma per tutti i neofiti del genere ed una irrinunciabile occasione di ripasso per rinfrescare la memoria a tutti gli esperti del settore.

Che la forza sia con voi e... via, partenza verso le inesplorate e sempre magiche sconfinate profondita` stellari!!!

games

BREAKTHRU

* *

U.S. GOLD

* *

Disco/Nastro

Ricordate i celeberrimi SPY HUNTER, BURNIN' RUBBER e POLE POSITION?

Beh' cari lettori "patiti" del volante computerizzato, preparatevi perche` vi attende un'ennesima e divertentissima sfida sulle infinite piste computerizzate del vostro CBM 64.

Fresco, fresco dalle sale giochi di tutto il mondo, infatti, e` arrivato questo nuovissimo BREAKTHRU targato U.S. GOLD; si tratta di una miscela eplosiva di tutti i piu` apprezzati arcade in cui, al volante delle piu` potenti autovetture, molti di voi avranno dato piu` di una prova della loro abilita` di provetti guidatori.

In questo gioco, infatti, vi trovate al comando di un veicolo d'assalto con il quale, attraverso numerose fasi di combattimento, dovrete espugnare la solita roccaforte dei cattivi di turno che hanno rubato un prototipo di nuovo caccia militare.

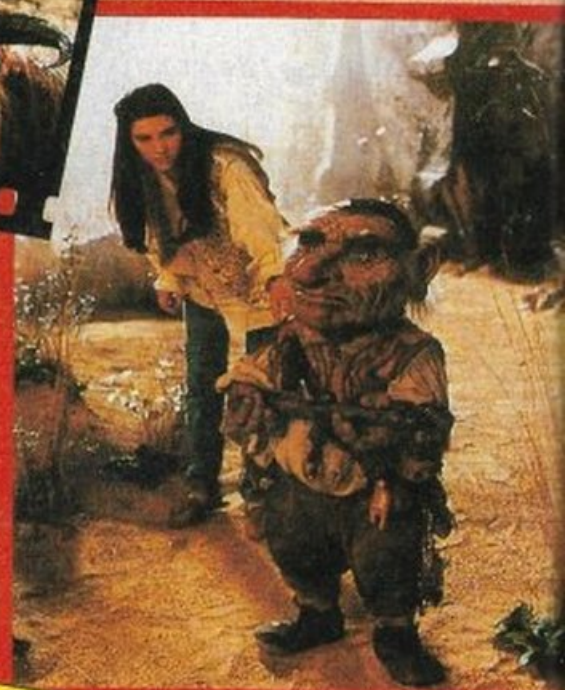
Cambiando dunque il punto di osservazione di un tracciato alla Spy Hunter, equipaggiando il veicolo come una qualsiasi Moon Buggy e aggiungendo un'infinita` di originalissime situazioni e di coloratissimi scenari, ci si trova davanti a questo videogame di indiscussa ottima fattura.

All'inizio di BREAKTHRU vi viene presentata la mappa dettagliata dei percorsi che conducono al covo dei malviventi e i numeri dall'uno al cinque contraddistinguono le regioni che si dovranno attraversare; abbiamo una zona montagnosa nella quale, oltre a guardarsi dagli attacchi dei veicoli nemici, dovremo letteralmente saltare le numerose frane e ogni tipo di ammasso roccioso, un ponte difeso fino ai denti dalle avanguardie ostili, gli infidi spazi aperti di una prateria al termine della quale dovrete aggirare una pericolosa cascata e, infine, la cittadella occupata dai terroristi che, ovviamente infastiditi dalla vostra presenza, tenteranno di bloccare in ogni modo la vostra avanzata fino al campo di aviazione ove viene celato il velivolo rubato.

Una volta giunti in quest'ultima locazione dovrete, purtroppo per voi, abbandonare il vostro veicolo e avventurarvi a piedi verso l'aeroplano, attraversando un vero inferno di fuoco e fiamme.

I vostri nemici, infatti, oltre a disporre di numerosi veicoli di combattimento, utilizzano temibili lanciafiamme e razzi teleguidati dai quali, non c'e` bisogno di sottolinearlo, ci si dovra` guardare molto spesso.

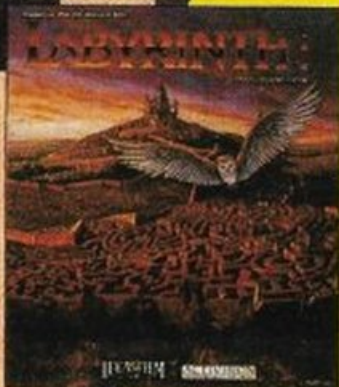
THE COMPUTER GAME

An all new fantasy adventure from LUCASFILM GAMES TM* and ACTIVISION.

Basato sullo spettacolare film diretto da Muppet Man Jim Hemson con la partecipazione di David Bowie.

per COMMODORE 64 & 128

Nuclear Embargo

GERO '86

MICROPOOL

Commodore
C64/128

Inoltre, com'e` ovvio, man mano che si procede nel gioco, le difficolta` aumentano notevolmente, sia a causa degli ostacoli naturali offerti dalle varie locazioni, sia in virtu` dell'accresciuta superiorita` numerica delle attrezzature belliche nemiche.

Se, dunque, incontrerete qualche difficolta` nel superare le prime quattro fasi di gioco, preparatevi a fondere letteralmente il joystick, una volta arrivati nella cittadella con l'aeroporto, bombardati e presi di mira da decine e decine di avversari.

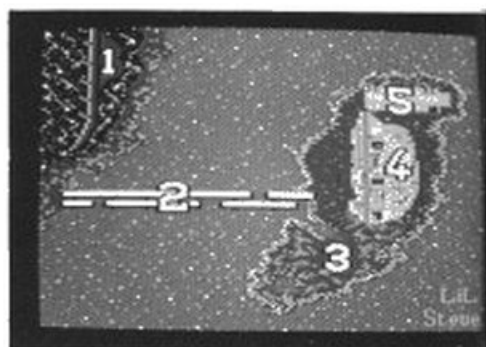
Purtuttavia l'unica vera difficolta` di BREAKTHRU si rivela il controllo dei movimenti della vostra jeep d'assalto e di tutte le numerose possibilita` di difesa ed offesa in essa implementate.

Basilare e` infatti la gestione consapevole e coordinata degli incredibili balzi che il vostro mezzo puo` eseguire per evitare ogni tipo di ostacolo; non si puo` continuare a saltare senza prevedere e calcolare esattamente le conseguenze di questa manovra, pena ruzzoloni incredibili, perdita temporanea del controllo della jeep e, quel che e` peggio, antigienici sfracellamenti contro ulteriori ammassi rocciosi.

BREAKTHRU e` un ottimo shoot'em up che non richiede particolari strategie di gioco e che non puo` non catturare le velleita` videogiochistiche di tutti i veri smanettoni del CBM 64.

La grafica e` molto curata soprattutto nella realizzazione delle scenografie e delle varie locazioni di battaglia, mentre gli effetti sonori e l'accompagnamento musicale riescono a far dimenticare anche al piu` esperto videogiocatore ogni passata competizione a Spy Hunter e a Moon Buggy.

Un videogame semplice e immediato, molto piacevole, coinvolgente e senz'altro destinato ad incontrare larghi consensi fra tutti gli appassionati arcade.

Ottimo lavoro U.S. GOLD!

games

AVENGER

* *

Gremlins Graphics

* *

Disco/Nastro

Secondo episodio, tanto per cambiare, del famoso Way of the Tiger.

Come, non vi e` piaciuto?

Non ha soddisfatto le vostre aspettative?

Beh', non disperate, il secondo tomo di questa ennesima saga di arti marziali riesce a far dimenticare la dubbia giocabilita` di Way of the Tiger, offrendo un tipo di competizione molto coinvolgente, apprezzabile e degna di competere con i piu` recenti videogame delle ultime generazioni.

La trama ed il meccanismo di gioco si scosta, per fortuna, dalla classica ed arcisfruttata impostazione del solito combattimento fra due atleti, catapultando un unico personaggio in un intricato labirinto, alla ricerca di tesori ed amici scomparsi.

Il Gran Sacerdote del Fuoco infatti, ha assassinato vostro padre, artefice della vostra preparazione come guerrieri ninja o giu` di li`, impadronendosi di numerose e preziosissime pergamene magiche che sono ora celate negli anfratti piu` reconditi della fortezza ove il malvagio dimora.

Sfruttando dunque l'apprezzata impostazione alla Gauntlet e Druid, la Gremlins Graphics ha creato un dedalo di stanze, corridoi, saloni e scantinati bui e tenebrosi, popolando ogni locazione di gioco con i piu` temibili avversari che il vostro intrepido ninja abbia mai incontrato.

Per recuperare le Pergamene di Ketsuin quindi, dovrete fare appello a tutte le vostre indiscusse capacita` di guerriero senza macchia, ne` paura, confidando sul solo aiuto del dio Kwon, capace, a gioco inoltrato, di aumentare la vostra spirituale e la vostra prestanza fisica ogniqualvolta lo vorrete.

Questa divinita` e` stata a sua volta imprigionata, con un sortilegio, nel magico cristallo del Sacerdote del Fuoco e, nonostante possa aiutarvi, egli versa in pessime condizioni, in attesa di essere liberato e restituito al mondo dal vostro eroe.

Una volta giunti nel bosco antistante alla fortezza del cattivo di turno, dovrete cercare di recuperare il maggior numero possibile di chiavi magiche capaci, com'e` ovvio, di aprirvi la strada verso il cuore del labirinto.

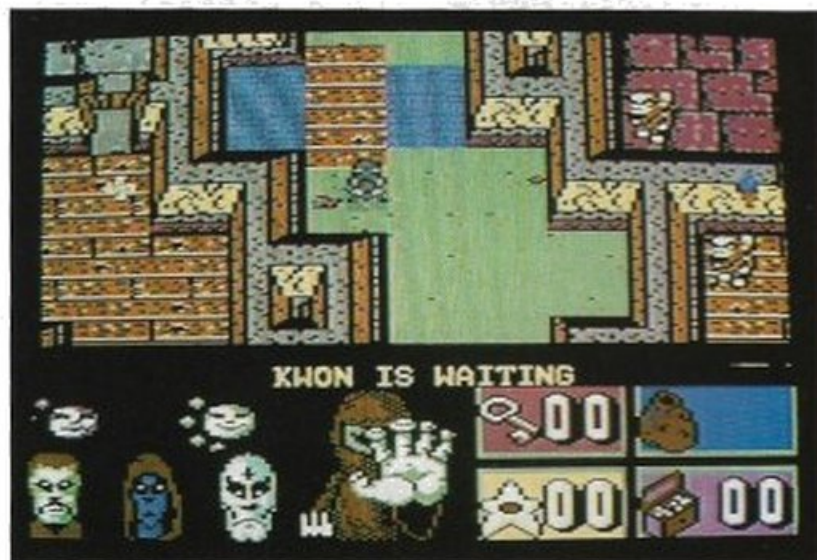
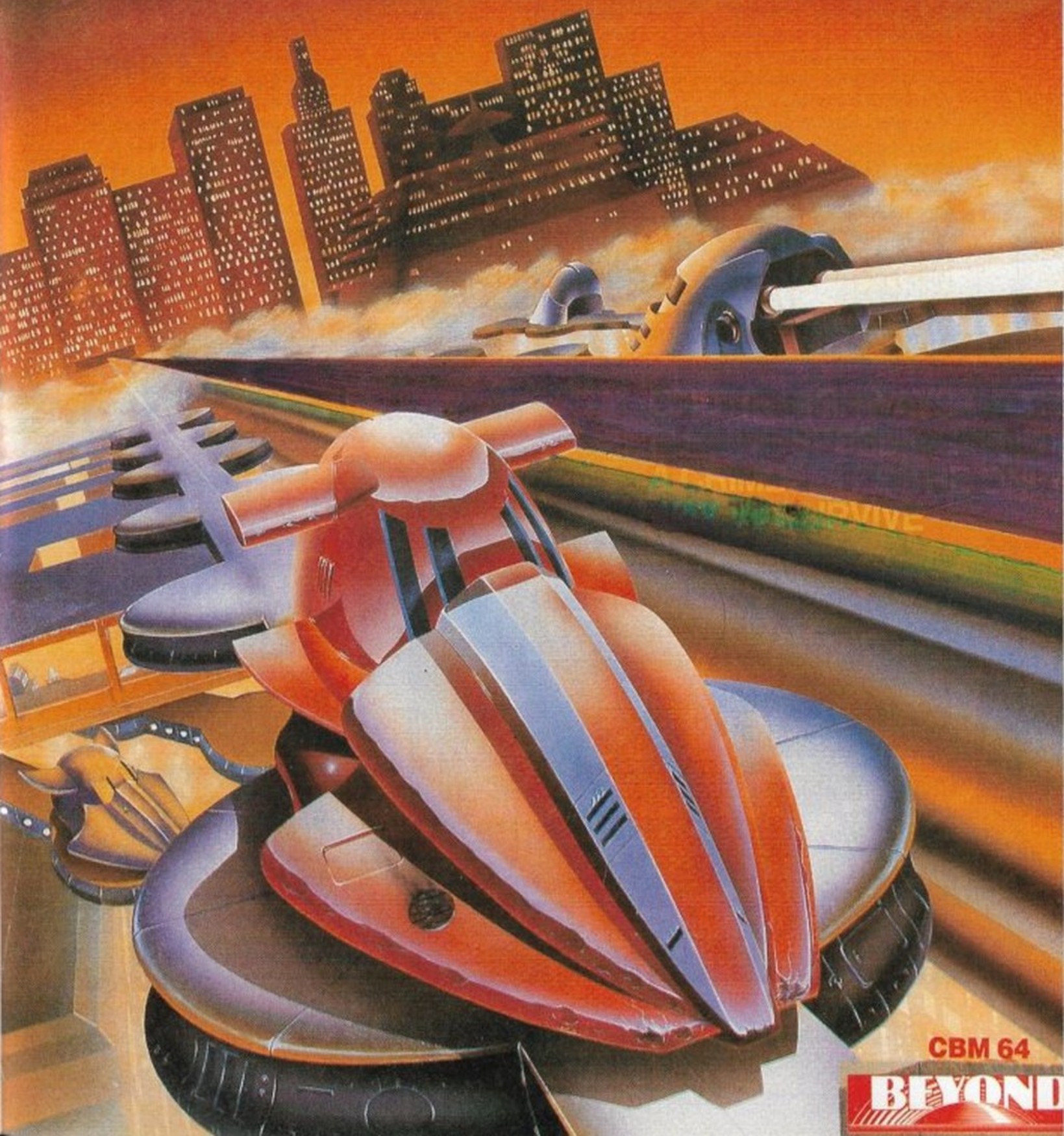
Attenzione pero`, a differenza di molti altri giochi di questo genere, Avenger mette a vostra disposizione un numero limitato di chiavi; e` dunque necessario ed indispensabile stabilire una corretta sequenza e priorita` di uti-

lizzo delle suddette, onde evitare di aprire troppe porte lasciando bloccate quelle piu` importanti.

Inutile dire, a questo punto, che giocare ad Avenger richiede un notevole sforzo di pianificazione ed organizzazione dei vostri movimenti, evitando cosi` di far scadere l'intera vicenda in un ennesimo ed insipido shoot'em up.

La durata della vostra permanenza tra i meandri della tenebrosa fortezza dipende da due fattori: la vostra forza fisica e le vostre risorse spirituali.

Gli indicatori di gioco a questo proposito sono realizzati con due faccine variopinte intorno alle quali ruotano delle piccole stelle luminose che andranno via, via spegnendosi, ogniqualvolta sarete feriti, colpiti da un avversario o entrati in contatto con qualche elemento ostile del gioco.

Vi sono infatti alcuni oggetti quali, muri magici ed alcune rampe di scale, che, qualo-

INFODROID
CBM 64
BEYOND

ra non vengano percorsi nel giusto modo, possono recar danno al vostro eroe, diminuendone le sopracitate capacita`.

Inoltre, dovrete sfruttare con molta parsimonia ed avvedutezza la possibilita` di richiedere aiuti al dio Kwon che potrebbe adirarsi, qualora le vostre suppliche dovessero farsi troppo insistenti.

Avenger e` dunque un gioco molto diverso da Way of the Tiger, grazie ad un tipo di impostazione completamente innovativa rispetto a questo e,decisamente molto piu` giocabile.

La grafica coloratissima e ben strutturata, realizza una visione tridimensionale, vista dall'alto, di ogni locazione di gioco, regolando mille diverse sfaccettature ad un tipo di paesaggio altrimenti monotono, gia` visto e poco interessante.

Anche la molteplicita` di locazioni, scale, stanze segrete, corridoi, celle e passaggi segreti, rendono molto appetibile e stimolante questo tipo di videogame, diciamolo, gia` ampiamente sfruttato in molte analoghe produzioni.

Effetti speciali a iosa e, naturalmente, un commento sonoro intrigante e stimolante, completano questa ottima produzione della Gremlins Graphics.

Per tutti coloro che cercano un passatempo divertente, ben realizzato e capace di offrire qualcosa di piu` di pochi minuti di originale divertimento, Avenger costituisce un'ottima scelta, fra gli innumerevoli cloni di videogame di questo genere.

Non potete sbagliare, Avenger e` tutto cio` di cui avete bisogno.

games

STAR GLIDER

* *

Rainbird

* *

Disco/Nastro

Cari appassionati provetti guidatori di Tau Ceti, e` giunta l'ora di abbandonare, si fa per dire, le simulazioni ed i giochi computerizzati e gettarsi a capofitto in una vera battaglia stellare, non piu` al comando di astronavi realizzate in poveri e semplci pixel ma, fatta da un vero acciaio e leghe metalliche fra le piu` resistenti.

Se, dunque, vi e` piaciuto il sopracitato successo della CRL, in attesa dell'annunciato seguito Academy,quelli di voi che adorano i combattimenti stellari affidati non solo al fido e semplice joystick ma, soprattutto, a fior di calcolatori e computer di bordo che gestiscono ogni singola operazione svolta dal vostro caccia, allora Star Glider fa decisamente per voi.

Non e` una simulazione, non e` un semplice arcade, non e` solo uno shoot'em up; Star Glider, prodotto dalla Rainbird, e` un videogame unico, stupefacente e molto bello.

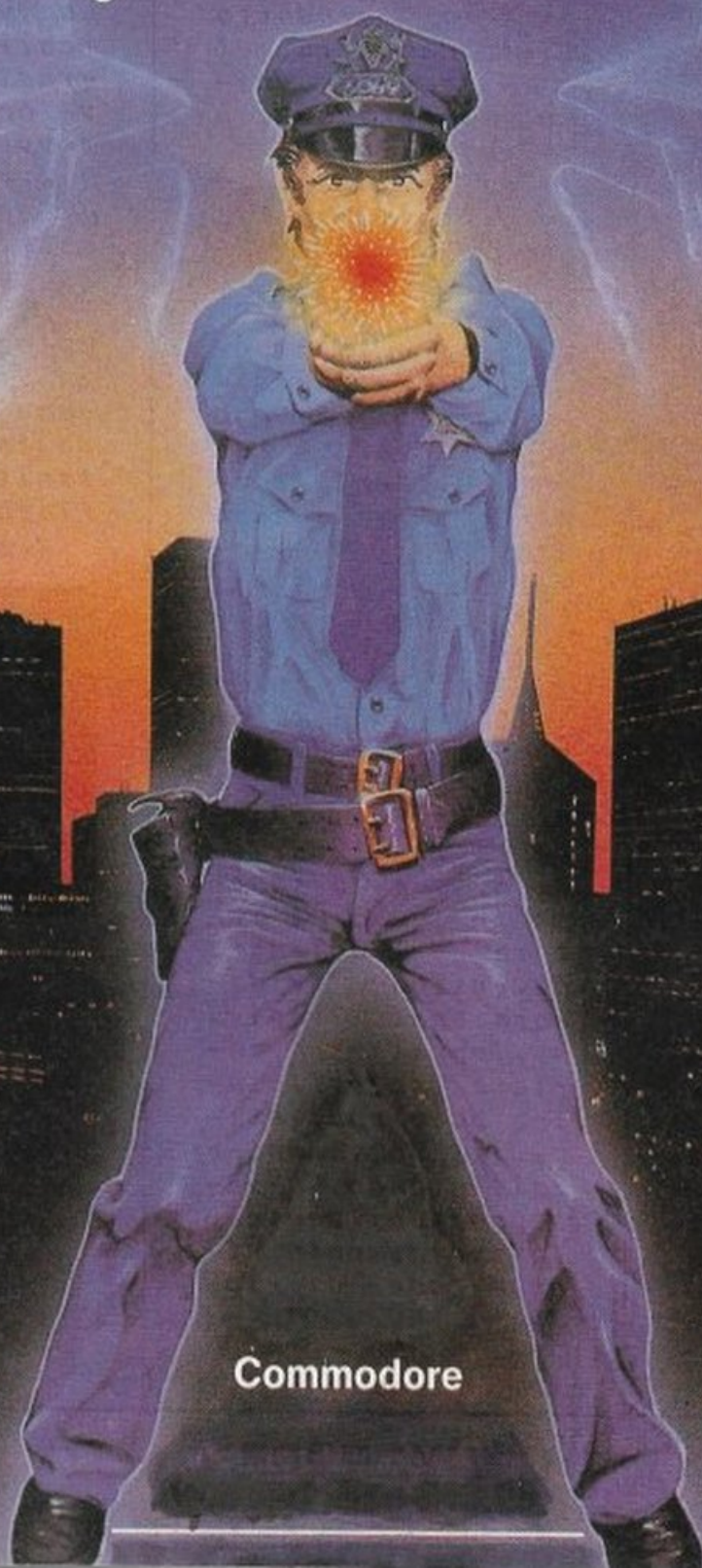
Ci risiamo, direte voi, ancora un gioco "tutto azione, brivido e avventura?!"

No, non vi consiglio di azzardare commenti troppo superficiali su Star Glider, almeno fino a quando non l'avrete provato, giocato e, di certo, molto apprezzato.

La grafica a vettori 3D, ad esempio, si discosta notevolmente da tutte le precedenti realizzazioni di questo genere in cui, l'intera e declamata dimensione tridimensionale veniva sviluppata in maniera superficiale, poco realistica, impacciando e rallentando, insopportabilmente , lo svolgimento di ogni fase di gioco.

In Star Glider sembra davvero di pilotare un vero caccia da combattimento stellare, potendo muoversi con un'infinita liberta`, in tutte le direzioni, con una visione molto realistica a 360 gradi e con una velocita` d'azione davvero sorprendente.

Contrariamente a quanto succede in Tau Ceti e Stellar 7, inoltre, la simulazione di volo in Star Glider assume un realismo e un'incredibile affinita` con i vari Flight Simulator,

COP-OUT

Commodore

games

offrendo, per la prima volta, un classico arcade e uno shoot'em up, uniti ad uno stupendo volo simulato, privo di tutte le implicazioni strategiche e tecniche che lo renderebbero, altrimenti, un grosso "mattone" per tutti gli appassionati.

Strano a dirsi, Star Glider non e` il nome della vostra sofisticata navetta da combattimento ma, identifica la corposa flotta di possenti veicoli nemici dotati di particolarissime apparecchiature capaci di ingannare i normali radar e le comuni stazioni di sorveglianza installate sul vostro pianeta natale.

Il comandante in capo delle forze del male, questa volta risponde al nome di Hermann Kruud il quale, tormentato da una inestinguibile sete di potere, sta cercando di invadere Novenia, patria dell'intrepido eroe della vicenda, tale Jason.

Il simpatico Kruud dispone di una flottiglia di Star Glider, possenti bombardieri stellari, in grado di giungere nel cuore delle installazioni militari e civili di Novenia, senza essere identificati e rilevati dalle varie stazioni radar.

A questo proposito, il nostro impavido Jason si trova, a sua volta, al comando di un nuovissimo e competitivo velivolo spaziale, in grado di bloccare e contrastare ogni tipo di infiltrazione nemica.

Prendendo un piçcolo spunto da Tau Ceti, quindi all'inizio del gioco, vi trovate gia` seduti nel posto di guida del vostro mezzo da combattimento, pronti a decollare per intraprendere una capillare perlustrazione di tutta la superficie di Novenia, alla ricerca di eventuali intrusi belligeranti.

Le armi a vostra disposizione, per opporvi concretamente alla minaccia nemica, sono molte; abbiamo i classici e fidati cannoni protonici laser, in grado di infliggere gravi danni a tutti i piu` comuni veicoli ostili, missili terra-aria e potenti razzi teleguidati capaci esclusivamente di abbattere ogni Star Glider che vi si parera` innanzi.

Sul vostro caccia disponete, inoltre, di un sofisticato Radar, indispensabile per avvistare ogni tipo di velivolo alieno, Star Glider compresi, un indicatore di direzione, alcuni schermi

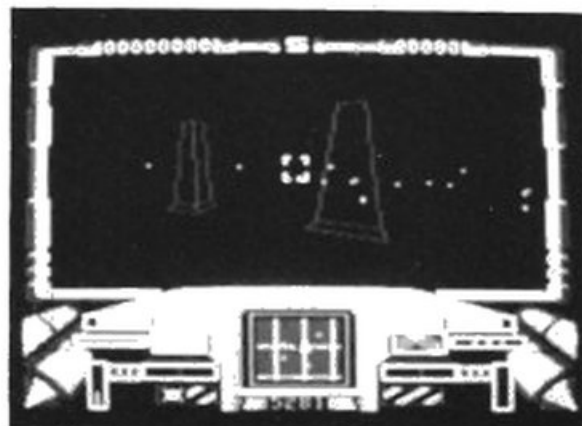
games

deflettori di protezione che, ovviamente andranno via via esaurendosi ogni volta che un colpo esploso dal nemico andra` a segno, un indicatore della potenza rimasta ai vostri cannoni laser, un terminale di bordo con le coordinate della vostra posizione e di quella dei veicoli presenti sul pianeta, le informazioni relative alla vostra velocita`, all'altitudine e al sistema di puntamento dei laser.

Qualora le vostre riserve di carburante e di potenza negli schermi deflettori si esaurissero quasi completamente, e` possibile ottenere i necessari rifornimenti presso uno dei molti silos presenti su Novenia.

Per entrare in contatto con uno di questi, e` sufficiente localizzarne e, possibilmente, memorizzarne le coordinate, intraprendere la rotta di avvicinamento e moderare la velocita` d'attracco, regolando opportunamente l'altitudine di volo, pena clamorosi e poco proficui scontri frontali con i suddetti silos!

Ma, attenzione, in queste stazioni di rifornimento non si possono ricostituire le riserve di plasma energetico del vostro caccia; a questo proposito, infatti, e` necessario e indispensabile localizzare l'unico "distributore d'energia" installato su Novenia, costituito da due altissime torri generanti un raggio luminoso incrociato che il vostro velivolo dovra` agganciare e collegare al cuore dell'impianto energetico, rifornendosi adeguatamente del plasma perduto.

Facile?! No, per niente, visto che, a complicare ulteriormente le cose, l'astuto Kruud ha destinato due dei suoi piu` potenti Star Glider alla difesa dei depositi di energia, pronti, in questo caso, ad allontanare da questi, ogni veicolo avversario.

games

Purtuttavia, armandovi di alcuni missili teleguidati, ai quali si accennava poc'anzi, ognuno di voi potra` eliminare gli odiati Star Glider e liberare la preziosa installazione.

Occhio pero`: per distruggere uno di questi caccia nemici e` necessario esplodere ben tre missili teleguidati, diretti verso il sistema di propulsione di ogni Star Glider ma, dato che la vostra navetta puo` trasportare solo due razzi per volta, sara` opportuno fare rifornimento e ritornare sul luogo dello scontro, avendone precedentemente memorizzato le esatte coordinate.

Nei silos, inoltre, e` possibile ottenere ogni tipo di informazione al riguardo di tutti i veicoli nemici che vengono presentati sul vostro terminale video, qualora ne facciate richiesta, uniti alle caratteristiche tecniche e belliche.

Abbiamo ben 16 differenti veicoli nemici che vanno dai normali trasporto truppe terrestri, simili agli Scout Walker di Guerre Stellari, ai classici Skimmer da combattimento aereo, fino ai carri armati piu` evoluti che l'industria bellica degli Egron (il popolo di Kruud) abbia mai sfornato.

La grafica di Star Glider e` davvero stupenda; questo gioco, inizialmente creato per l'Atari 520ST, sfruttava i 512 colori di questo computer ma, nonostante le notevoli limitazioni dei nostri CBM64/128, anche la versione dedicata a tutti i commodoristi lascia stufefatto anche il piu` vissuto ed esperto dei videogiocatori.

Provare per credere, Star Glider e` un gioco eccezionale e, chi legge questa rivista da qualche tempo sa che raramente uso questo aggettivo per un semplice videogame.

C'e` di tutto, azione, strategia, competizione arcade e, naturalmente, tantissimo divertimento.

La Rainbird ha dunque sfornato un'ottima produzione dopo le sue prime, incerte realizzazioni nel campo del software per home computer, mettendosi al passo con le acclamate CRL ed Ocean e, in questo caso, superandole di larga misura.

Un solo nome per i videogiocatori di tutto il mondo: Star Glider!!!

STRATEGIES

GERMANY 1985

* *

Strategic Simulation Inc.

* *

Disco

E\` questo un war game che simula un ipotetico scontro fra forze convenzionali della NATO e del Patto di Varsavia.

Il teatro degli scontri e\` una mappa ad esagoni sulla quale sono raffigurate le strade, i fiumi, i rilievi, le foreste e le citta\` del centro Europa.

I fiumi possono essere attraversati dalle unita\` in "river mode" e le unita\` dei genieri possono supportare le forze corazzate e le artiglierie in questa delicata fase che le espone agli attacchi del nemico.

All'inizio di GERMANY 1985 si puo\` scegliere fra due ipotetici scenari di scontro:
1) Advance to contact: forze consistenti del Patto di Varsavia e della NATO arrivano da tutti i lati della mappa e ricevono consistenti rinforzi durante lo svolgersi dei combattimenti.

Le forze NATO muovono per prime e nessun contendente ha la superiorita\` aerea nei primi due turni.
2) Invasion: la mappa presenta un grande fiume e un'importante citta\` nel centro.

Paracadutisti sovietici vengono lanciati sulle citta\` e ricevono il supporto di forze meccanizzate e di artiglierie.

Le zone del lancio vengono scelte dal giocatore sovietico.

La NATO muove per prima e le forze d'invasione hanno la superiorita\` aerea nei primi due turni.

Sempre all'inizio si puo\` scegliere: quali forze comandare (quelle dell'occidente o quelle del Patto di Varsavia), il livello di difficolta\`, se giocare in due o soli contro il computer, se le unita\` devono essere tutte visibili sulla mappa o se e\` possibile cercare di mimetizzarle e quindi nasconderle dalla vista dell'avversario.

Il programma permette un'infinita\` di opzioni.

La fase dei combattimenti e\` molto realistica: si puo\` decidere se attaccare un'unita\` vicina o se bombardarla, si puo\` decidere quale unita\` attaccare coll'aviazione (quando si ha la superiorita\` aerea), si possono determinare con precisione le forze nemiche da sot-

toporre al fuoco delle artiglierie.

Ogni divisione comprende una unita` adibita a Quartier Generale, la sua presenza e` molto importante nella fase di riorganizzazione delle forze fortemente colpite negli scontri col nemico.

Il Q.G. non e` in grado di sopportare prolungati attacchi ed e` da tenere adeguatamente protetto dalle unita` avversarie.

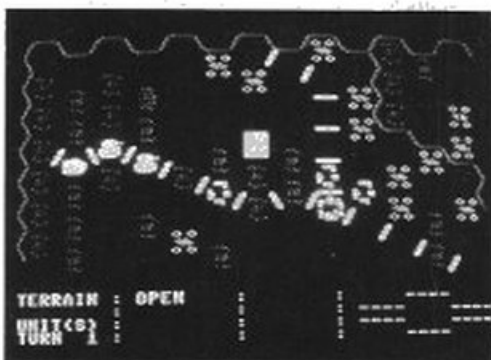
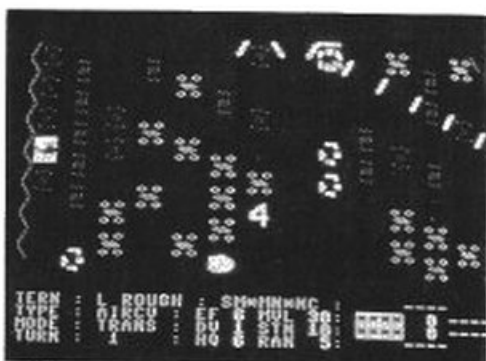
Il gioco dura dai 21 ai 23 turni (a discrezione del computer).

Sempre il computer decreta il vincitore: calcolando il numero delle citta`, degli aeroporti e dei paesi occupati dai singoli contendenti.

Questo war game e` il logico proseguimento di Southern Command (anche questo della S.S.I.) ed il fratello di Baltic 1985, tutte simulazioni ambientate in Europa che propongono agli appassionati dei giochi di guerra varie ipotesi di scontro tra le forze che si fronteggiano tutti i giorni nei cieli e sui terreni di casa nostra.

Dedicati a tutte le persone che vogliono emulare gli strateghi del Pentagono od anche i generali delle nostre forze armate nello studio dei vari teatri di battaglia e soprattutto delle varie opzioni di scontro limitato possibili.

Questo programma come gli altri citati non prevede l'uso di armi chimiche od atomiche, il manuale che accompagna il dischetto promette che queste opzioni saranno possibili in future evoluzioni del gioco.

Non e` da escludersi che mentre stiamo scrivendo, in America, questi nuovi programmi siano gia` disponibili.

STRATEGIES

DESTROYER

☆ ☆

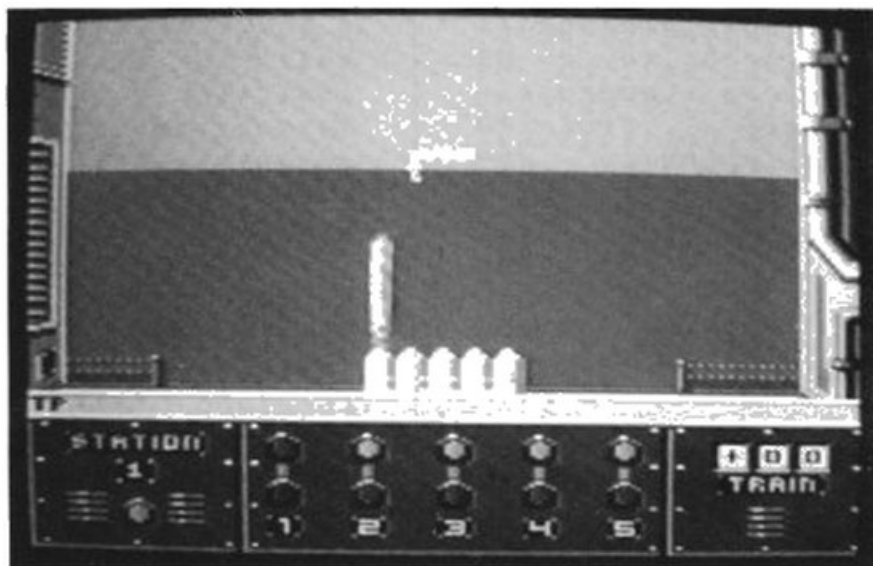
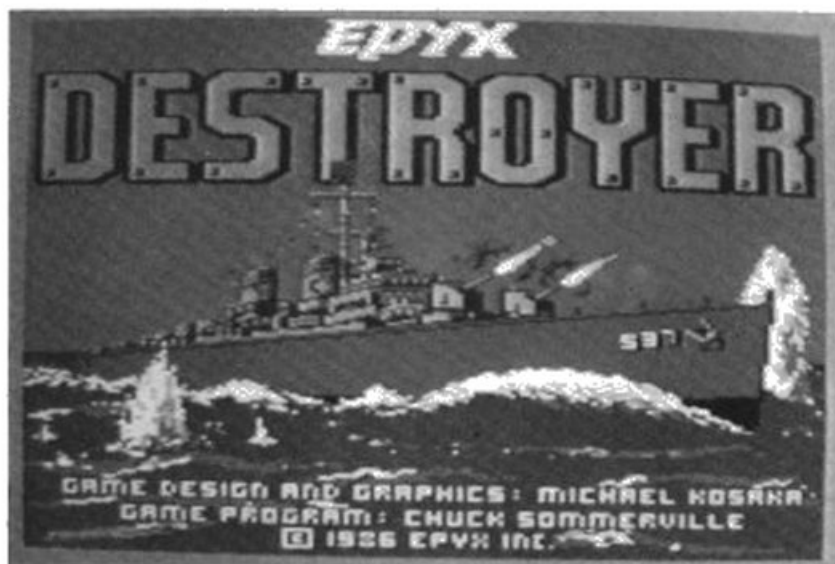
Epyx

☆ ☆

Disco

Siete finalmente giunti a bordo della vostra nave, un moderno cacciatorpediniere, e state salpando alla ricerca dei sub giapponesi che infestano i mari del sud-Pacifico.

Potete scegliere fra un'infinita` di situazioni differenti: dalla caccia ai sottomarini al combattimento contro gli "zero" nipponici, dal combattimento navale contro formazioni nemiche al bombardamento di postazioni terrestri giapponesi per agevolare lo sbarco di unita` statunitensi.

Potete scegliere fra un'enormita` di schermate: digitando BR vi trovate in sala macchine, con NA in sala comando, con OB sul ponte, con RA in sala radar, con SO in sala sonar, con GF o

GA operate ai cannoni, con AP e AS alla contraerea, con TP e TS ai tubi di lancio dei siluri, con DC ai cannoni delle cariche di profondita`, con DA controllate gli eventuali danni subiti nel corso dei combattimenti.

Un'infinita` di schermate in alta risoluzione che rendono la grafica del programma eccezionale, degna di Summer Games o Winter Games, il che e` un'ottima presentazione.

All'inizio del game vi trovate in sala navigazione, dove su una carta geografica tracciate la rotta della nave e controllate la dislocazione delle forze nemiche, ora digitando BR passate ai comandi della sala motori e aumentate la velocita` dell'imbarcazione e ne modificate la rotta, se necessario ponete in stato d'allerta la nave, diminuendo il tempo di reazione in caso d'attacco aereo o navale.

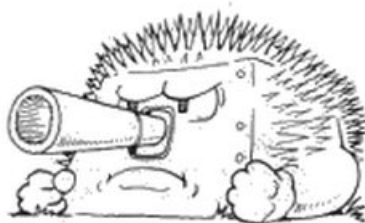
La nave che comandate e` un destroyer americano destinato ad operare nelle acque dell'oceano Pacifico ed Atlantico, ha una velocita massima di 36 nodi, dispone di 5 cannoni da 5"/38, di 10 cannoni antiaerei da 40mm e di 7 mitragliere da 20mm, ha inoltre 10 tubi lancia siluri da 21" e sei K-gun per le cariche di profondita`.

Come sicuramente avrete gia` capito, state operando e combattendo contro le forze dell'impero giapponese durante la II Guerra Mondiale.

STRATEGIES

Per una felice conclusione della missione, bisogna intercettare ed affondare le navi o i sottomarini nemici che vengono segnalati dal comando generale.

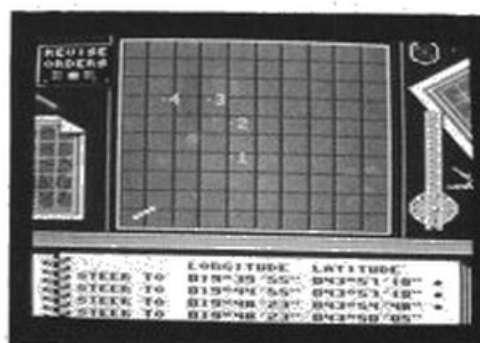
DESTROYER non puo` essere considerato ne` un arcade ne` un wargame, e` una via di mezzo fra una simulazione ed un gioco d'azione.

Essenzialmente e` un ibrido fra due concezioni differenti di programma, un ibrido con una grafica eccezionale ed una giocabilita` nulla.

E` infatti impossibile o per lo meno molto difficile, riuscire a passare da una schermata all'altra, senza perdere del tempo per cercare sul manuale le sigle dei vari comandi, senza parlare della miriade di pulsanti e leve che devono essere attivati per impartire i vari ordini alle numerose sezioni della nave.

Viene naturale pensare che alla Epyx abbiano voluto strafare e nel tentativo di cogliere la perfezione (che hanno sicuramente raggiunto con la grafica), abbiano creato una nave ingovernabile.

E` infatti macchinoso, durante i combattimenti, il passaggio fra una schermata e l'altra.

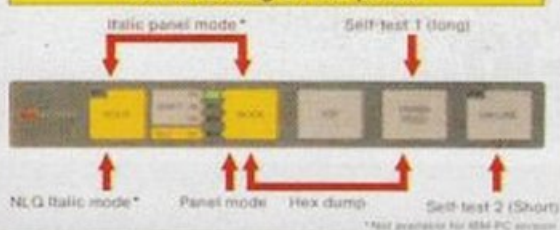
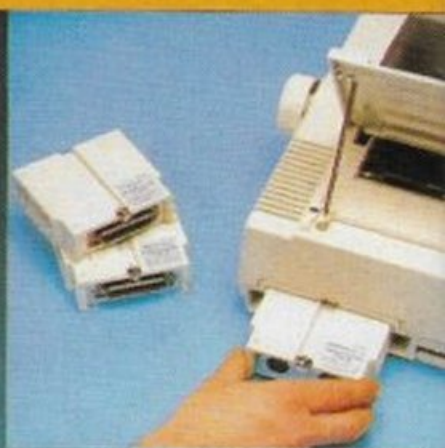
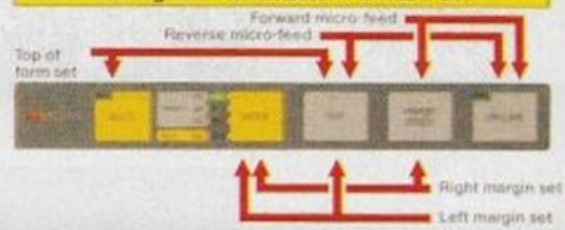
E` eccessivamente difficoltoso combattere contemporaneamente contro navi ed aerei, anche perche` spesso si deve cambiare rotta per evitare gli attacchi nemici e l'autopilota di cui e` munita la nave non sempre e` all'altezza della situazione.

Quindi un programma non esaltante, da possedere solo per le qualita` grafiche e per il piacere di guardarlo o di mostrarlo agli amici che ne rimarranno sicuramente allibiti.

Star NL-10

Star NB 24-15

star
the ComputerPrinter

per informazioni e vendita:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE S.R.L.
Milano Tel.02/6705774-6706384

Sono disponibili molte funzioni supplementari che non appaiono direttamente sul pannello di controllo. Potrete selezionare queste funzioni premendo i tasti appropriati accendendo la stampante, oppure usando contemporaneamente due tasti.
While turning on the power
Italic panel mode*
Self-test 1 (long)
NLQ Italic mode*
Panel mode
Hex dump
Self-test 2 (Short)
During OFF-LINE after POWER-ON
Forward micro-feed
Reverse micro-feed
Top of form set
Right margin set
Left margin set
STAR NL-10
per informazioni e vendita:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL
Milano Tel.02/6705774–6706384

SKY
RUNNER
RUNNER SQUAD

GEOS

Berkeley Softworks

GEOS altro non e` che un acronimo derivato dalle iniziali di Graphic Environment Operating System: ed infatti GEOS non e` un semplice programma od un integrato molto evoluto, ma e` un vero e proprio sistema operativo che certamente portera` aria di novita` nel mondo del Commodore 64. E certamente, come sistema operativo, GEOS e` all'avanguardia, dato che dispone di tutte quelle caratteristiche piu` tipiche dei piu` recenti sistemi operativi sviluppati anche per computer molto sofisticati (vedi, per esempio, i computer basati su un microprocessore quale il Motorola 68000, come Macintosh ed Amiga, o sui microprocessori come gli Intel 8086/80286/80386 utilizzati da tutti quei computer nati per lavorare in MS/DOS).

A proposito di queste ultime novita` nel mondo dei computer si potrebbe sviluppare tutto un discorso molto piu` esteso di questo breve cenno.

Purtroppo lo spazio disponibile non ci permette di prendere in considerazione in uno stesso articolo, troppi argomenti; inoltre, alla fine, parlando di troppe cose, potrebbe risultare una notevole confusione di argomenti.

Percio` in questo articolo limiteremo la trattazione solo a GEOS mentre su tutti gli altri interessanti argomenti di cui si e` appena fatto cenno torneremo nei prossimi numeri di Commodore Time.

Vediamo dunque le caratteristiche principali di GEOS e dei programmi applicativi che vengono forniti insieme ad esso. Verranno descritte, come detto, solo quelle principali poiche` non si vuole fare un manuale di GEOS, ma piuttosto uno strumento per mettere gli utenti nelle condizioni di poter decidere se il programma puo` essere utile o meno.

Questa, del resto, e` sempre stata la filosofia degli articoli della nostra rivista, come e` noto ai lettori che ci seguono da tempo.

La versione che prenderemo in esame e` quella di cui siamo entrati in possesso ovvero quella identificata come versione 1.2.

Tale versione, rispetto alla prima, presenta gia` diverse aggiunte ed alcune modifiche.

Se, comunque, qualche utente volesse sapere di piu` a proposito della prima versione, saremo ben lieti di dare una risposta a tutti gli eventuali quesiti.

Gia` questo fatto di avere una seconda versione migliorata, nel giro di pochissimo tempo e` importante: e` infatti evidente l'intento della Berkeley di portare GEOS alla

Application Tool GEOS

versione migliore per non trascurare le esigenze degli utenti.

Ed in quest'aria di continuo miglioramento e rinnovamento sono prevedibili diverse interessantissime novita` a proposito di prossime versioni di GEOS.

Anzitutto e` gia` stata annunciata dalla Berkeley l'imminente uscita della versione di GEOS per Commodore 128 (ovviamente in modo 128).

Tale versione prevedera` l'uso dei nuovi drive piu` veloci 1571/1572) sviluppati appositamente per il 128.

Sembra inoltre che tale versione potra` sfruttare le espansioni di memoria, disponibili tra poco, per il 128.

E, per concludere questa parentesi dedicata alle previsioni,e` gia` stata annunciata la prossima uscita dei driver per altri tipi di stampante: tra questi driver vi saranno, per esempio, quelli per le stampanti a colori e quelli per le piu` comuni stampanti laser; cio` permettera` cosi` di sfruttare al meglio le notevoli caratteristiche grafiche di GEOS.

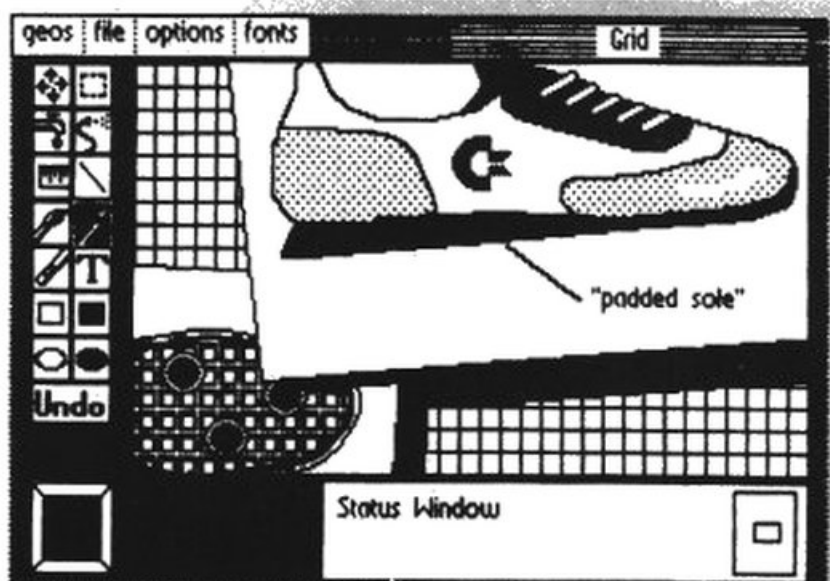
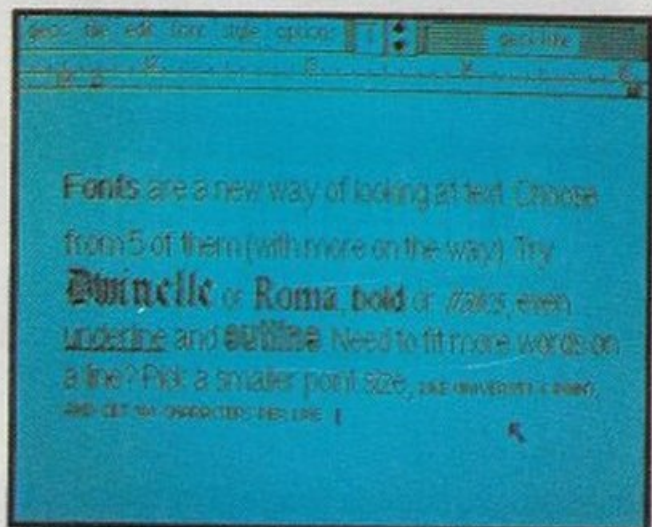
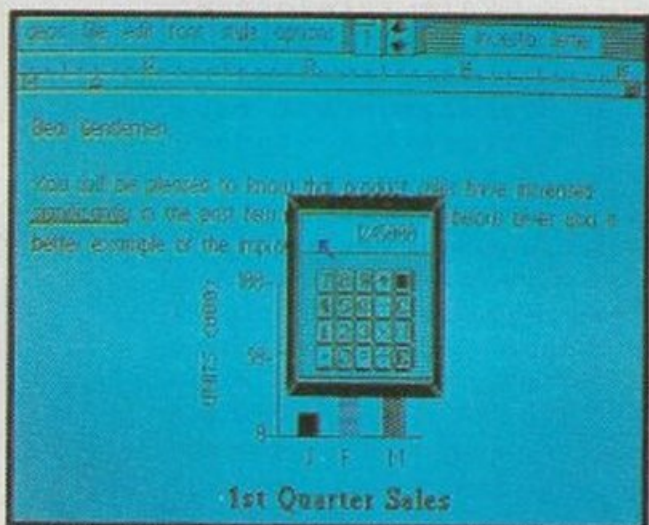
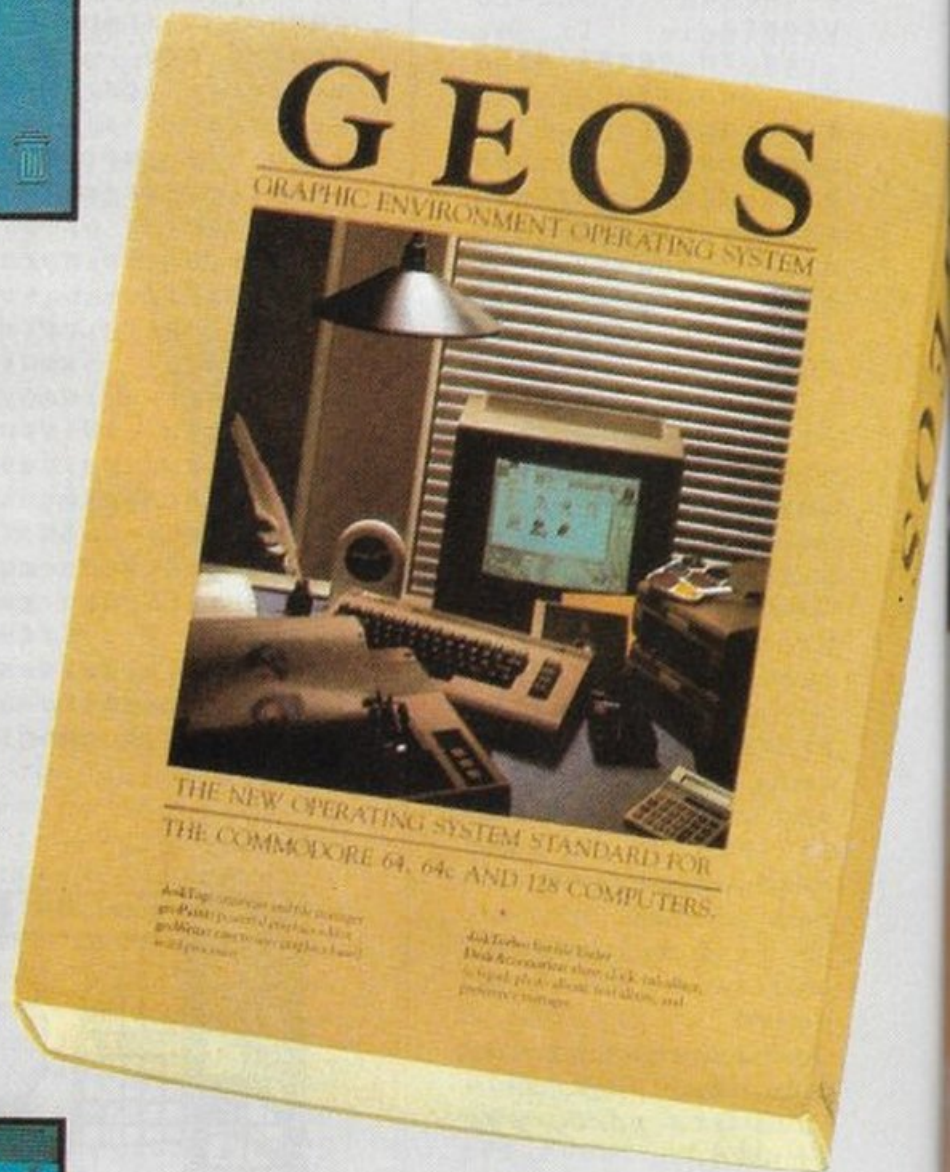
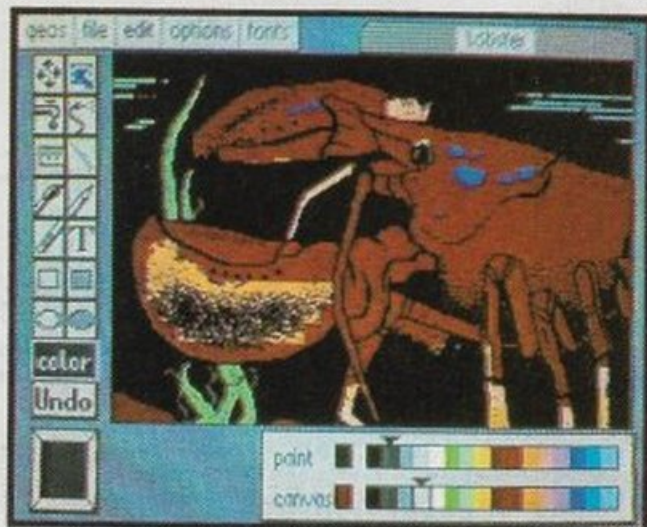
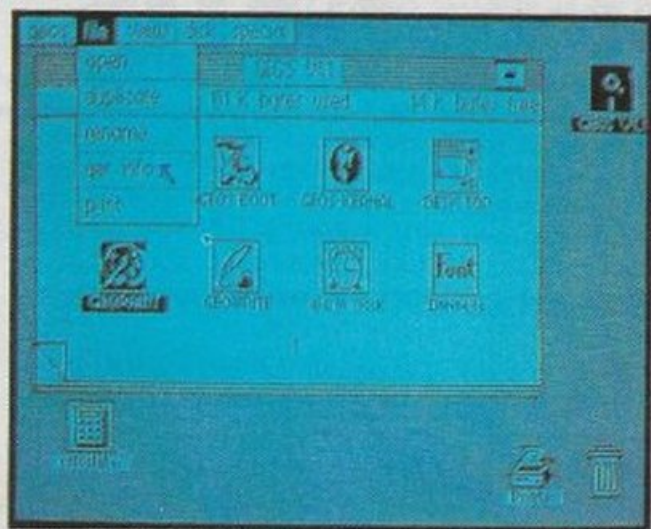
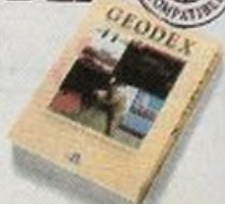
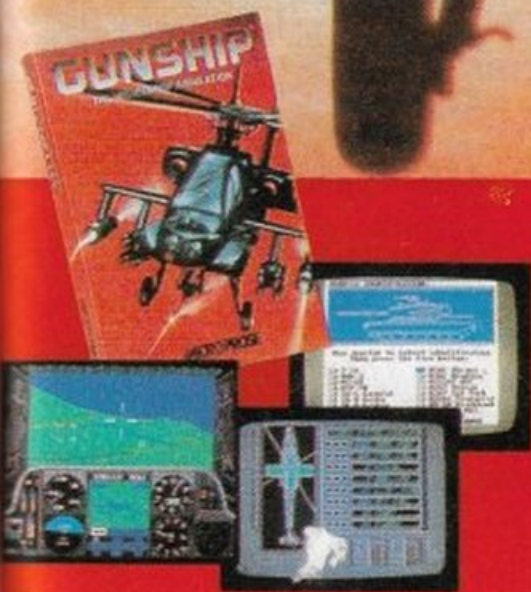
Tra breve sara` disponibile un driver per poter gestire i nuovi disk drive da 3 1/2" (gia` disponibili sul mercato statunitense).

Inoltre, dato il modo come vedremo, con cui GEOS gestisce i file, qualora dovesse venire prodotto un hard disk economico per CBM64 (o 128) sara` facilmente utilizzabile con GEOS.

A questo punto pero` fermiamoci con le previsioni e ritorniamo al presente.

Vediamo dunque le caratteristiche di GEOS 1.2.

Tale versione e` composta, anzitutto, del sistema operativo che rappresenta le fondamenta di tutto il nostro discorso.

Poi vi sono diversi accessori appartenenti alla cosiddetta scrivania di GEOS (meglio conosciuta,

forse, come desk-Top) e ben tre veri e propri programmi applicativi nati per lavorare perfettamente in ambiente GEOS sfruttandone appieno le caratteristiche.

Questi tre programmi applicativi sono un word processor o, forse piu` correttamente, un text processor (geoWrite), un tool grafico (geoPaint) ed un programma per comunicazioni attraverso modem (QuantumLink).

Partiamo vedendo dunque le funzioni offerte dal desk-Top, che rappresenta il cuore di GEOS poiche` e` cio` a cui si accede immediatamente alla fine del caricamento del disco sistema e perche` e` da esso che viene organizzato tutto il lavoro in ambiente GEOS.

Ad esempio, e` attraverso il deskTop che viene realizzata qualsiasi operazione di caricamento dei vari programmi e dei vari accessori e le operazioni di gestione del drive (cancellazione di file, formattazione, copiatura, trasferimento, etc.).

Ed a proposito di caricamento del disco sistema di GEOS (quello che viene acquistato dall'utente, per intenderci) due brevi annotazioni.

La prima riguarda il fatto che il disco originale, acquistato dall'utente, e` incopiabile, ma cio` non deve preoccupare: tale disco infatti, non serve durante tutta una sessione di lavoro, ma solo all'inizio, dopo di che si utilizzano le copie di lavoro (copiabilissime!).

La seconda nota riguarda la velocita` con cui viene caricato GEOS: essa e` veramente stupefacente, soprattutto tenendo conto del fatto che non e` necessaria alcuna operazione di modifica dell'hardware (GEOS e` pero` compatibile con qualsiasi velocizzatore hardware eventualmente gia` installato dall'utente).

E cio` che piu` deve far piacere all'utente e` che tale velocita` di gestione delle operazioni su disk drive (1 o 2 unita` a scelta), viene mantenuta durante tutto il lavoro riducendo quindi, in maniera sensibile, i tempi di attesa.

Oltre a quanto appena detto, molte altre sono le caratteristiche innovative di GEOS evidenti fino dal primo momento, quando ci si trova ancora nel desk-Top.

Anzitutto salta all'occhio l'uso che viene fatto delle icone per raffigurare i diversi programmi presenti sul disco oppure due accessori come la stampante ed il cestino (per "buttare" cio` che non si vuole piu` avere su disco).

Con delle icone vengono pure rappresentate la/e unita` di memoria di massa (disk drive).

Inoltre e` evidente l'uso che GEOS fa delle cosiddette WINDOWS (finestre): le varie pagine della directory del disco (DISK NOTEPAD) sono raffigurate all'interno di una

Application Tool

finestra che occupa l'intero schermo e per concludere tutte le operazioni riguardanti il DOS, come pure anche altre funzioni di sistema, sono accessibili attraverso delle scelte fatte su menu a discesa.

Ma cio` che senz'altro si presenta come molto attuale, e` la maniera con cui si svolgono tutte le varie operazioni svolte dall'utente.

Infatti con GEOS l'uso della tastiera e` ridotto allo stretto necessario grazie all'uso o di un joystick o, se lo si possiede, di un mouse (quell'accessorio che viene fatto scorrere su un piano e che puo` controllare i movimenti del cursore in maniera molto precisa).

Per quanto riguarda il mouse, per ora non ci soffermiamo oltre ma, fin d'ora vi preannuncio che presto ne verra` presentato uno sulle pagine di Commodore Time.

Come ogni scrivania anche il deskTop di GEOS possiede diversi accessori tra i quali troviamo, per esempio, un orologio/sveglia (ALARM/CLOCK) che si rivelera` utile soprattutto per coloro i quali prevedono di usare a lungo GEOS: si evita cosi` di perdere la nozione del tempo anche quando si lavora col proprio computer.

Ovviamente bisogna ricordarsi di settare tale orologio che e` anche un calendario.

Il fatto di disporre di un orologio calendario e` poi utile, poiche`, quando in GEOS si salva un file di lavoro, esso viene memorizzato su disco insieme ad informazioni particolari quali, per esempio, l'ora e la data in cui si e` salvato tale file.

Tali informazioni (simili a quelle date lavorando in ambiente MS/DOS) possono essere conosciute dall'utente in qualunque istante: dipende solo dal modo con cui si vuole che nel DISK NOTEPAD vengano rappresentati i file presenti sul floppy disk.

Un altro accessorio che non poteva mancare a GEOS, e` la calcolatrice (CALCULATOR) che permette solo semplici calcoli.

Senz'altro molto comodo e` il blocco per gli appunti (NOTE PAD): quando sono necessarie delle brevi annotazioni puo` essere molto piu` comodo utilizzare un accessorio di questo tipo, invece di un vero e proprio word processor come geoWrite.

Un accessorio adatto per modificare le caratteristiche dello schermo di lavoro, e` poi il cosiddetto PREFERENCE MANAGER, che consente appunto di cambiare i colori dello schermo (sfondo/bordo/scritte/cursore), come pure le caratteristiche proprie dello spostamento del cursore (accelerarazione / massima e minima velocita`) della sua stessa forma.

Tale programma di utilita` rende inoltre possibile il settaggio del-

l'ora e della data.

Di enorme importanza, come scopriranno gli utenti che utilizzeranno molto GEOS per lavoro, sono pero` due accessori che, almeno le prime volte, sembrano del tutto secondari: il PHOTO MANAGER ed il TEXT MANAGER, cioe` l'album per accogliere i testi che vengono usati piu` frequentemente e l'album per le "foto" (aree create con geoPaint).

E` infatti proprio grazie a queste due funzioni che si realizzano tutti i lavori che prevedono l'integrazione di grafica e di testo.

Ed ora un'ultima nota su GEOS in generale, prima di passare alla trattazione dei programmi applicativi di GEOS.

Tale annotazione riguarda il modo in cui vengono gestiti i dati dai programmi applicativi.

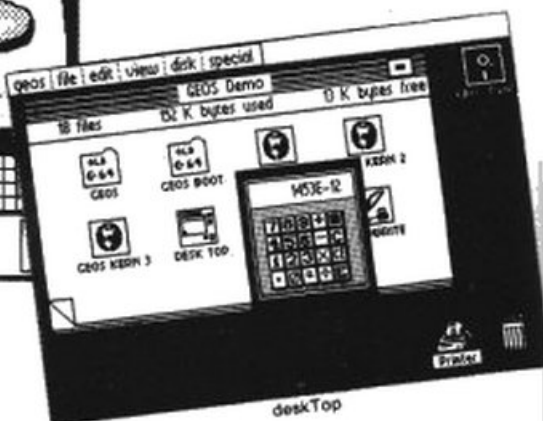
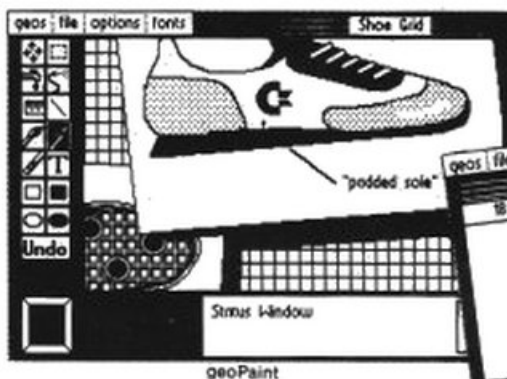
Come dice gia' il nome GEOS, all'interno di questo ambiente operativo, tutto cio` che viene mostrato sullo schermo (l'area di lavoro) utilizza sempre un'area grafica di ben 640*800 punti con una densita` di 80 punti per pollice.

Praticamente il foglio di lavoro e` di 8*10 pollici (come i normali fogli di carta).

Dunque lo schermo altro non e` che un riquadro o finestra (WINDOW) di circa 1/14 dell'intero foglio.

Poiche`, pero`, l'intero foglio occuperebbe molto di piu` della memoria disponibile con un Commodore 64, il file di lavoro viene strutturato come VLIR (variable lenght indexed record).

In pratica il disk drive viene utilizzato come un'estensione della memoria del computer stesso e vi e` un continuo scambio di dati tra il Commodore ed il suo drive.

Mano a mano che il lavoro su un file procede, la lunghezza del file su floppy aumenta; alla fine del lavoro ogni file su floppy avra` una lunghezza diversa a seconda della sua estensione.

Application Tool

Per evitare poi di trovarsi con uno spazio insufficiente su disco per un nuovo file, e` sempre possibile sapere quanti K ci restano su disco: per chi preferisce ancora i blocchi e` possibile avere tale informazione in qualsiasi momento.

Contrariamente pero` a cio` che si potrebbe temere, l'utente non si accorge minimamente di tale continuo scambio di dati tra computer e floppy disk.

Infatti GEOS, come si e` detto, gestisce ogni operazione su drive in maniera velocizzata.

Passiamo ora ad esaminare le caratteristiche salienti dei programmi applicativi di GEOS ovvero geoPaint e geoWrite.

Per quanto riguarda QuantumLink (l'applicativo dedicato alla gestione del modem), ci riserviamo un prossimo articolo che apparira` prossimamente sulle pagine di Commodore Time.

GEOPAINT

Come e` facile intuire dal nome, si tratta dell'applicativo di GEOS, che permette di realizzare lavori di grafica.

Vediamone dunque le principali caratteristiche.

Anzitutto il programma deve essere caricato e per fare cio` e` sufficiente selezionare dal menu del deskTop l'icona corrispondente a geoPaint.

Una volta che si e` caricato il programma, come nell'ottica di GEOS, ci si trova in un'area di lavoro che utilizza finestre (WINDOWS), icone e menu a scorrimento.

Grosso modo lo schermo risulta suddiviso in tre aree.

Anzitutto la parte superiore in cui si accede ai menu a discesa.

Poi troviamo la vera e propria area di lavoro con, a fianco, le icone dei principali comandi di lavoro.

Infine, nella parte inferiore dello schermo vengono riportate diverse informazioni di sistema all'utente: un indicatore del retino in uso (Current Pattern Indicator) ed un indicatore multiplo definito Status Box.

Nello Status Box vengono riportati, a secondo della funzione in uso e del modo di lavoro, la tavolozza dei colori, la posizione della finestra di lavoro sul foglio intero, gestito attraverso il sistema detto VLIR (vedi quanto detto precedentemente), i modi di testo, i pennelli e l'area ingrandita con lo ZOOM.

Sempre in questa area viene mostrata l'entita` di spostamento del cursore, sia espresso in pollici che in pixel.

Le funzioni piu` importanti di geoPaint sono, quelle raffigurate con le icone.

Tra esse ritroviamo anzitutto, le primitive grafiche piu` utilizzate dall'utente, cioe' circonferenze, rettangoli, dischi (o cerchi campiti) e

rettangoli campiti.

Sempre tra le icone vi e` la funzione che permette di tracciare segmenti di rette.

Per disegnare e` poi selezionabile sia una penna, adatta a disegni anche di tipo tecnico, sia un pennello, piu` adatto a disegni artistici: tra i pennelli si puo` scegliere tra ben 32 tipi diversi.

Sempre per disegnare e` pero` possibile utilizzare, in casi piu` particolari, lo SPRAY che svolge il compito di un aerografo.

Oppure e` possibile utilizzare la funzione di riempimento (FILL) adatta a campire delle aree con un colore omogeneo.

Tra le altre funzioni del menu ad icone vi e` poi il comando per spostarsi con rapidita` attraverso la pagina completa su cui si sta lavorando.

Un'altra icona permette di accedere alle funzioni di edit di una porzione di disegno: si va dalla semplice possibilita` di ritagliare un'area e di copiarla ed incollarla (COPY/CUT/PASTE), alla possibilita` di spostare una porzione di disegno in un'altra posizione oppure di ribaltarla sugli assi, di invertirla (positivo/ negativo), di ruotarla o di cancellarla.

Per quanto riguarda il ribaltamento, l'inversione e la rotazione e` interessante notare che tutte queste funzioni possono essere utilizzate singolarmente, oppure combinandole assieme.

Sempre in edit, di una porzione di disegno e` anche possibile ingrandirla, per poter meglio modificare alcuni particolari.

Tra le icone del menu principale e` poi presente il righello che, come gia` si e` detto, permette di controllare la posizione del cursore, in continuita`, sia con una misura espressa in pollici che in pixel.

Un'altra funzione molto utile e` poi quella di TEXT che permette di apporre ai disegni delle scritte, senza dover

per forza utilizzare geoWrite.

Questa funzione, seppure con qualche limitazione rispetto a geoWrite (si tenga pero` presente che serve solo per brevi scritte), sfrutta molto della potenzialita` di GEOS.

Cosi`, per esempio, sono sempre disponibili due set (FONT) di caratteri di cui uno standard (BSW) ed uno a scelta dell'utente in diversi formati ed in diversi stili.

Per gli stili disponibili abbiamo: il grassetto (BOLD), il corsivo (ITALIC), il sottolineato (UNDERLINE), il bordato (OUTLINE), il negativo (REVERSE).

I vari stili sono abbinabili tra essi per soddisfare ogni esigenza.

Per quanto riguarda i formati la possibilita` di scelta tra diverse dimensioni dipende dal tipo di font selezionato.

Se poi si dovesse sbagliare qualcosa (puo` sempre accadere!), si puo` ricorrere, accorgendosene, alla funzione definita UNDO che permette di annullare l'ultima modifica apportata al lavoro.

Se pero` si tratta di errori di cui ci si e` accorti in ritardo, per poter utilizzare UNDO, si puo` usare la gomma.

Ma la cosa piu` interessante di questa nuova versione di GEOS, e che di certo fara` gioire molti utenti, e` rappresentata dalla possibilita` di utilizzare i colori (ovviamente 16).

Il passaggio da colore a bianco e nero, e` comunque realizzabile in qualsiasi istante e quante volte lo si desidera.

Per quanto riguarda il PATTERN (il retino) dello sfondo, si puo` scegliere tra ben 32 tipi diversi per tutti i gusti e le esigenze.

Chiaramente sono poi disponibili anche tutte le funzioni per la gestione completa dei file su disco, come pure quelle per la gestione di aree limitate di un disegno: su queste funzioni, pero`, almeno per il momento, non vale la pena di soffermarci.

GEOWRITE

Si tratta del word processor, o meglio del text processor di alto livello, sviluppato per lavorare in ambiente GEOS senza alcun problema: geoWrite e` praticamente il corrispettivo di geoPaint in campo elaboratori di testo.

Trattandosi di un programma applicativo di GEOS, ne presenta anche le principali caratteristiche fin dal primo momento che lo si carica (dopo averne selezionato l'icona dal DISK NOTEPAD del deskTop).

L'area di lavoro, gestita come pagina grafica, presenta infatti nella sua parte superiore un menu dei comandi a discesa.

A fianco di questo menu vi e` poi un indicatore della pagina su cui si sta lavorando ed un piccolo riquadro che permette di

fare lo scorrimento lungo il testo in memoria (SCROLL BOX). E` proprio utilizzando quest'ultima funzione, che ci si rende conto di lavorare sempre in ambiente GEOS: infatti si nota che viene fatto uno scroll sulla pagina virtuale di cui l'area di lavoro effettiva rappresenta una finestra.

Sempre a fianco dei settori suddetti, si trova poi un'area che spicca maggiormente e che riporta il titolo del documento su cui si sta lavorando (TITLE BAR).

Al di sotto dell'area suddetta, vi si puo` vedere invece il cosiddetto RULER, ovvero cio` che nelle comuni macchine da scrivere e` rappresentato dal tabulatore.

Infine troviamo, ancora piu` sotto, cio` che occupa la piu` ampia porzione di schermo, ovvero di lavoro effettiva, su cui ritroviamo solamente l'indicatore di testo ed il puntatore: tale area viene definita WRITING WINDOW.

Vediamo dunque le principali caratteristiche di geoWrite che, per altro, dispone solamente di quelle essenziali per trattamento testi.

Questo fatto del resto non implica comunque alcuna difficolta` nel lavoro (o risultati non validi): semmai, permette di ottenere degli ottimi risultati fin dall'inizio.

Infatti da un lato, l'uso di geoWrite non necessita di uno studio di un lungo e complesso manuale: basta una semplice lettura delle pagine di istruzioni che fanno parte del manuale dato con GEOS.

D'altro canto geoWrite permette poi di utilizzare contemporaneamente fino ad otto tipi di carattere (FONT) diversi e cio` e` una cosa che un normale word processor non permetterebbe.

E ciascun font puo` apparire in diversi stili, anche combinati, con una scelta tra grassetto, corsivo, negativo, etc. (si veda, per quanto concerne gli stili, cio` che si e` detto nella parte riguardante geoPaint).

Vediamo comunque le altre caratteristiche del programma.

Tra quelle piu` importanti abbiamo la possibilita`, anzitutto, di fissare in maniera inequivocabile, visivamente sul RULER, i margini (DESTRO/SINISTRO) ed il rientro di capoverso.

Se poi le parole, con la divisione scelta dall'utente, non possono stare intere sulla stessa linea, non vengono spezzate, ma e` il programma stesso che provvede ad andare a capo.

Vi sono poi le funzioni per cancellare o per inserire dei testi in qualsiasi posizione nel testo che puo` essere composto, chiaramente, anche da piu` pagine.

Se poi l'utente lo desidera e` possibile introdurre nel testo

Application Tool

dei disegni fatti con geoPaint ed archiviati nel Photo Scrap (gestito attraverso la funzione definita Photo Album).

In maniera analoga, e con un procedimento inverso, possono essere memorizzati dei testi, con la funzione che fa riferimento al Text Album, per utilizzarli poi in geoPaint.

Ovviamente i testi possono essere memorizzati normalmente su disco per successivi richiami durante altre sedute di lavoro.

Ma prima di essere archiviati, oppure di essere stampati (la funzione di stampa e` utilizzabile anche all'interno del programma, oltre che dal deskTop), i file possono essere previsionati, ovviamente in formato ridotto, per rendersi meglio conto di come sara` l'aspetto dell'intero documento: sullo schermo di lavoro infatti, non lo si dimentichi, si vede solo una porzione del foglio.

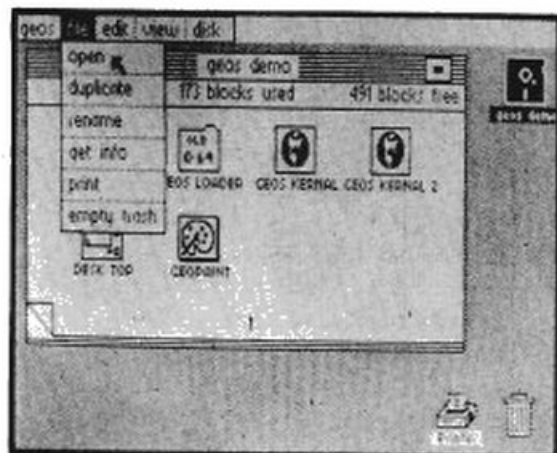
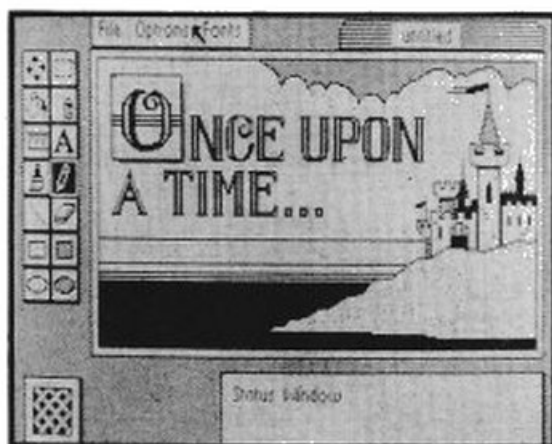
Lo stesso discorso, non ne abbiamo parlato prima, vale anche per geoPaint.

Quanto detto in questo articolo e` quanto di piu` interessante c'era da dire a proposito della versione 1.2 di GEOS.

Resterebbe, pero`, ancora da parlare di Quantum Link di cui comunque, come gia` e` stato preannunciato, si trattera` in uno dei prossimi numeri di Commodore Time.

Quindi ci ritroveremo ancora per parlare di GEOS, quando arriveranno anche in Italia gli aggiornamenti di programmi applicativi funzionanti appunto in ambiente GEOS.

A risentirci a presto e buon lavoro con GEOS.

CESARE SCHIAVON

BALANCE OF POWER

* *

Mindscape

* *

BALANCE OF POWER e` una simulazione geopolitica che riporta fedelmente sullo schermo del vostro computer lo scenario mondiale che vede contrapposti gli Stati Uniti all'Unione Sovietica.

Il giocatore puo` scegliere se impersonare il leader sovietico o quello americano ed iniziare cosi` il gioco piu` pericoloso per le sorti del mondo.

Scopo della simulazione e` totalizzare piu` punti dell'avversario, senza innescare un conflitto atomico.

Il game ha inizio nell'anno 1986 e termina nel 1994.

Durante la varie fasi i giocatori dovranno reggere le sorti dell'universo, dovranno aiutare i paesi amici contro le interferenze dei vicini piu` potenti e fare in modo che la superpotenza avversaria non si avvantaggi troppo. Si dovranno dare aiuti economici, militari e logistici agli insorti che combattono contro governi nemici.

Col passare del tempo vi troverete di fronte agli stessi problemi che stanno assillando il governo americano e quello russo. Deciderete come supportare o come combattere il governo nicaraguense; deciderete se aiutare i partigiani afghani e in che misura; deciderete se sia opportuno o meno rovesciare il governo libico..... ecc...ecc.!!!!
Come vedete sono presenti tutte le situazioni che realmente si incontrano sui giornali ogni mattina, solo che qui siete voi a decidere l'impronta politica da imprimere agli avvenimenti. Naturalmente e` possibile scegliere se impersonare il presidente degli Stati Uniti o il capo del governo sovietico.

Durante il gioco potete seguire lo svolgimento delle vicende dei vari

INFORMAZIONI TECNICHE

STAMPANTI A MARGHERITA

PREMIERE 35 — 35 cps

Elevata Produttivita'
Elegante e di facile uso
Impareggiabile Rapporto Prezzo/Prestazioni

La stampante Citizen Premiere 35 segna l'inizio di una nuova era nel campo della stampa a margherita. Progettata per essere inserita armoniosamente in ogni ambiente, la Premiere 35 offre all'utilizzatore una gamma di prestazioni che consentono di aumentare notevolmente la propria produttivita'. La qualita' ed affidabilita' che caratterizzano le stampanti Citizen sono confermate dalla garanzia di 2 anni, unica nel settore delle stampanti.

Velocita' di Stampa: 35 cps.
Buffer da 8K di serie.
Compatibilita' software controllabile tramite dip-switches.
Spaziatura proporzionale.
Trattore e caricamento carta automatico di serie.
Interfaccia a cartuccia intercambiabile.
Display LCD delle funzioni di stampa, messaggi di errore ed orologio.

CITIZEN Premiere 35

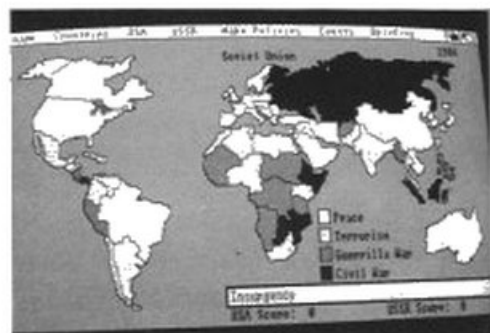
2 ANNI DI GARANZIA

stati in tempo reale: attivando l'opzione newspaper appariranno sul video i quotidiani della nazione che vi interessa ed oltre a venire informato sui fatti del giorno potete anche influenzarli ponendo limitazioni all'ingerenza della potenza a voi ostile.

Le possibilita` del programma sono veramente infinite, e` possibile simulare qualsiasi azione politica o militare come realmente fanno i grandi statisti: col mouse si possono attivare una miriade di opzioni che permettono ai giocatori di controllare il mondo. Per accumulare i punti necessari per battere l'avversario bisogna stare molto attenti a non esasperarlo eccessivamente: se si dovesse innescare anche accidentalmente un conflitto nucleare non ci sarebbero ne` vincitori ne` perdenti, ma un unico enorme cumulo di morti!!! Un programma che premia un pizzico di arroganza da parte dei singoli giocatori, ma che mostra quanto sia necessaria la cooperazione e la fiducia fra stati....

...e` infatti molto pericoloso innescare crisi inutili, perche` c'e` il fondato rischio di causare un olocausto atomico non voluto.

Il programma viene fornito con un corposo manuale, inutile ripetere (come facciamo spesso) che e` indispensabile studiarselo bene prima di iniziare ad operare.

La grafica e` ottima, finalmete un gioco da tavola eccezionale studiato appositamente per girare su AMIGA. Un ottimo lavoro: un programma veramente complesso e complicato che fara` impazzire tutti gli appassionati di war games in possesso di un computer AMIGA.

DEFENDERS OF THE CROWN

* *

Mindscape

* *

2 Dischi

Se possedete un Amiga, l'inclusa espansione a 512K ed eventualmente (ma non necessariamente) un secondo disk drive, non dovete perdervi questo eccezionale gioco della Mindscape!

Tanto entusiasmo e` dovuto al fatto che Defenders of the Crown sta davvero realizzando una nuova dimensione nell'ormai sfruttato e, concedetemelo, un po` statico mondo dei giochi per computer.

Grazie infatti alle pressoche` illimitate potenzialita` grafiche di Amiga e alla sua versatile memoria, in questo gioco si intersecano, senza mai sovrapporsi, diversi tipi di competizione, miscelando esplosivamente atmosfere arcade, giochi di simulazione e un pizzico di fatata ed intrigante dimensione adventure.

Siamo nella Gran Bretagna del 1194, in un grave momento di crisi politica; il re e` appena passato a miglior vita e l'intera nazione si trova divisa e in preda a furiose lotte intestine.

Sei imprendibili e minacciosi manieri compaiono sulla mappa politica del paese, cinque in possesso degli odiati oppressori normanni e uno appartenente all'unico principe sassone che, impersonificato da voi, dovra` battersi anima e corpo per contrastare e, possibilmente eliminare, la minaccia di un'invasione nemica in tutta la nazione.

Una volta selezionato uno dei 4 cavalieri che vorrete guidare contro i terribili normanni, il vostro obiettivo sara` quello di racimolare un buon numero di uomini, costituire un potente esercito e lanciarvi nel tentativo di conquistare quante piu` regioni sara` possibile, spazzando via dal suolo britannico tutti i vostri nemici.

Assediando ed espugnando i loro castelli, dovrete, inoltre, cercare di rimpinguare e mantenere cospicue le vostre riserve auree, per poter continuare a combattere, armare sempre di piu` il vostro contingente militare e fortificare i vostri possedimenti.

Se riuscirete vittoriosi vi guadagnerete il titolo di successore al trono d'Inghilterra, adornando della vostra effige il famoso museo delle cere londinese di Madame Tussaud (nei secoli a venire!!!).

A caricamento effettuato dunque, potete scegliere di vestire i panni di tali Geoffrey Longsword, Wolfric the Wild, Cedric of Rotherwood e Wilfred of Ivanhoe, tutti abili e temprati condottieri, ognuno contraddistinto dalle diverse attitudini al duello, al torneo e alla guida

morale e materiale di un vero esercito.

Chi sta passando intere notti a questo gioco (indovinate di chi si tratta!), vi consiglia di sposare la causa di Geoffrey Longsword, anche se i rimanenti tre personaggi si possono rivelare condottieri altrettanto abili ed affidabili.

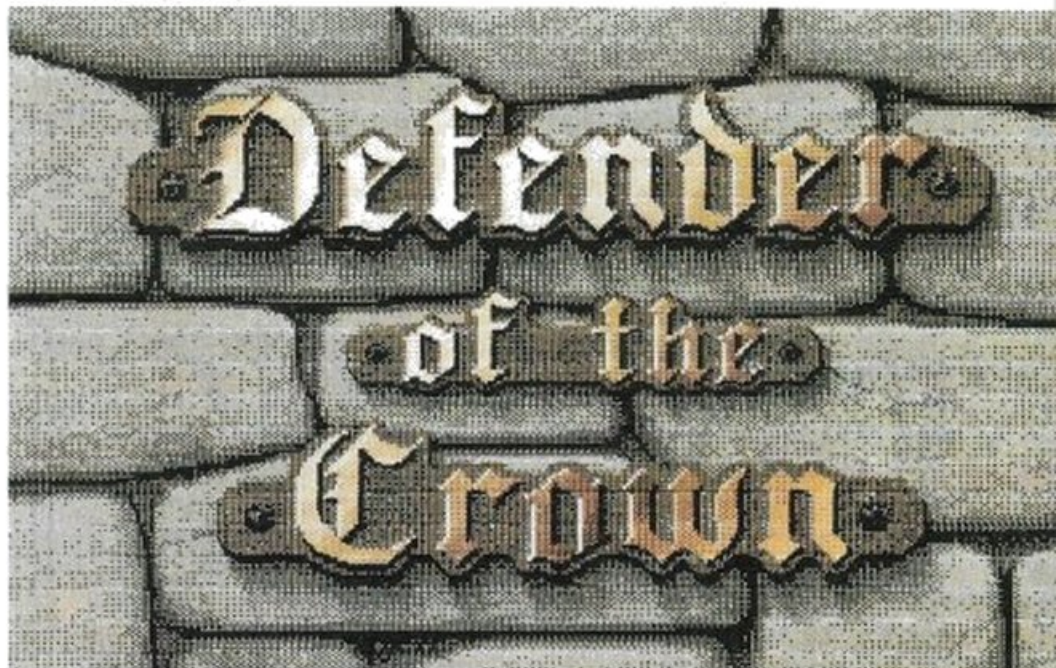
A questo punto, dopo una schermata grafica con l'intera Inghilterra (stupenda a vedersi), si ottengono le informazioni iniziali relative ai vostri introiti e alle vostre disponibilita` finanziarie.

Si puo` quindi procedere all'acquisto di uomini d'arme, attrezzature belliche, quali le insostituibili catapulte, organizzare il proprio contingente militare e iniziare finalmente la lunga (speriamo!) serie delle vostre gesta sul suolo britannico.

Dal vostro territorio, colorato in azzurro e contrassegnato dall'icona di un soldato a cavallo, potrete decidere di espandervi, occupando le regioni confinanti muovendo le vostre milizie attraverso il comando Seek Conquest; per fare cio` e` necessario utilizzare il comando Build Army attraverso il quale si possono acquistare fanti, cavalieri e catapulte, trasferibili alle vostre truppe da combattimento attraverso l'opzione Build Campaign Army.

Se non fate cio`, infatti, tutte le vostre forze rimarranno nel contingente destinato alla difesa del vostro castello, impossibilitate, quindi, a prender parte alla pugna.

E` importante tuttavia ricordare che, lasciare sguarniti gli spalti della vostra roccaforte, puo` rivelarsi una decisione sconveniente e senz'altro ardita e rischiosa anche se, a volte, necessaria.

Il menu` implementato alla carta politica

rappresentata sullo schermo, dunque, racchiude tutti i comandi e le opzioni che realizzano l'aspetto strategico, tipico di ogni gioco di simulazione, di Defenders of the Crown; da qui, infatti, si puo` accedere alle varie competizioni, di stampo prettamente arcade, che supportano audio - visivamente, tutte le fasi di gioco che rispondono al torneo a cavallo (Go Tournament), all'assedio di un castello (Seek Conquest), alle razzie ai danni delle roccaforti nemiche (Go Raiding) e a tutte le vicende relative alla politica che deciderete di seguire nel tentativo di eliminare l'oppressione normanna.

Nonostante l'apparente complessita` di tutti questi comandi e delle numerose opzioni di gioco, facilmente gestibili con il mouse, Defenders of the Crown si rivela un tipo di competizione molto intrigante, veloce, facilmente gestibile sul piano strategico e molto piacevole da giocare nell'ambito della semplice dimensione arcade.

Quando, ad esempio, si decide di razziare un castello nemico, organizzando un'incursione notturna al comando di un pugno di uomini, tutti gli smanettoni del joystick e, in questo caso, del mouse, troveranno pane per i loro denti nel dimostrare le loro indiscusse abilita` come invincibili spadaccini, martoriando letteralmente i tasti del "topolino" Amiga.

In questa fase, dunque, ci si puo` impadronire di parte del tesoro nemico, al fine di poter acquistare piu` soldati o armi nella successiva mossa del gioco; altrettanto si puo` fare recandosi ad un torneo nel quale, a colpi di lancia e scudo, se riuscirete a disarcionare il vostro sfidante, potrete vincere uno dei suoi territori messi in palio, usufruendo di

un accresciuto numero di gabelle nel mese successivo.

La vera chicca di Defenders of the Crown e` infatti questo tipo di gioco d'azzardo medievale, nel quale, oltre a giostrare per la semplice gloria, potrete decidere di rischiare e, possibilmente, vincere alcuni dei territori in mano ai normanni.

Inutile dire pero` che, qualora siate voi a "mordere la polvere" dell'infuocato terreno di combattimento, sarebbe il vostro nemico il vincitore di uno dei vostri possedimenti.

L'aspetto grafico della giostra medievale di Defenders of the Crown e' talmente realistico da far temere al giocatore di essere sbalzato dalla propria poltrona piuttosto che dalla cavalcatura simulata, gratificando cosi` ogni possessore di un Amiga di un'esperienza di gioco, al momento, davvero unica ed irripetibile.

Del resto, ogni singolo aspetto dell'intero programma e` stato creato con una dovizia di particolari e con una originalissima nota di realismo tali da rendere ogni giocatore completamente dimentico dell'ambiente che lo circonda, ormai immerso anima e corpo in questa fantasmagorica avventura medievale.

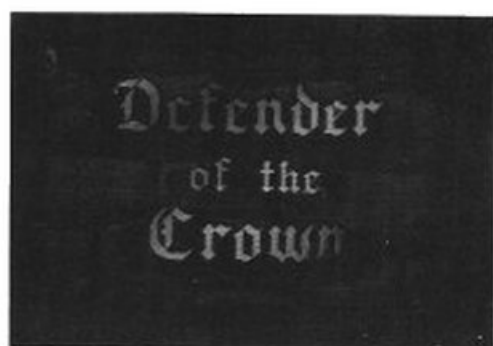
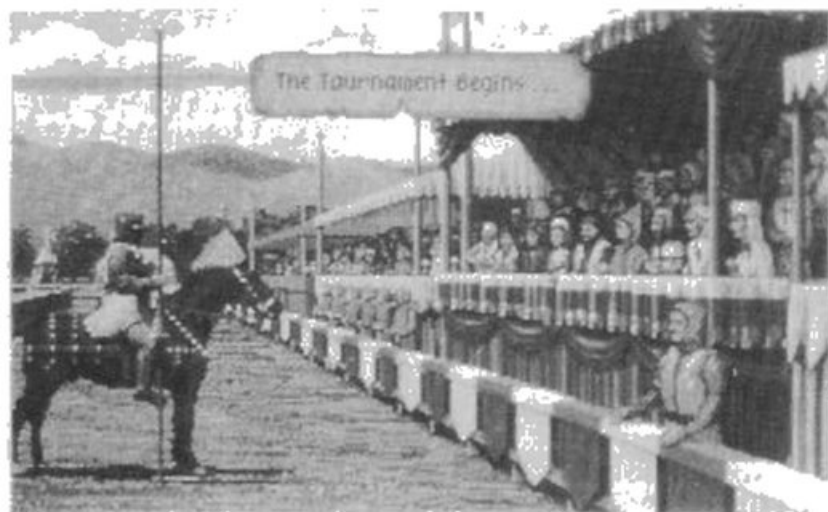
Qualora vi trovaste a corto di uomini potete perfino richiedere cospicui aiuti ad un certo Robin di Lockesley (meglio noto come Robin

games

Hood) nel cui spirito non alberga che un odio profondo per l'invasore normanno e un senso di fratellanza e di amicizia per qualsiasi principe sassone; recandovi dunque nel suo imprendibile e misterioso nascondiglio, la foresta di Sherwood, potrete ottenere per ben tre volte gli aiuti necessari per continuare le vostre campagne e per opporvi sempre piu` concretamente alla minaccia nemica.

In Defenders of the Crown c'e` tutto questo e altro ancora e sono certo che non basterebbe forse l'intera rivista per disquisire ampliamente su tutte le rivoluzionarie e poliedriche caratteristiche di uno dei piu` bei giochi al momento disponibili per Amiga.

Quale dunque migliore soddisfazione e divertimento se non quello di scoprire, passo per passo, ogni risvolto di questa epopea medievale, nella tranquillita` della propria abitazione, davanti ad una tazza di caffe`, impegnati in una delle piu` eccitanti sfide mai proposte dai nostri "amici cibernetici"?!

Non voglio dunque rovinare o diminuire il vostro divertimento con ulteriori osservazioni, sono certo che Defenders of the Crown puo` parlare per se`!

THE BARD'S TALE

* *

Ariolasoft

* *

Disco

The Bard's Tale e` un classico adventure che mescola, ottimamente, strategia, avventura, intrigo e un pizzico di mistero, distaccandosi notevolmente dallo sfruttato filone delle classiche simulazioni di questo genere.

La vicenda su cui il gioco si impernia e` ambientata interamente nella citta` di Skara Brae che, un tempo abitata da onesti e laboriosissimi cittadini, ora si trova in preda al caos piu` totale a causa di una vera e propria invasione di alcuni facinorosi e poco raccomandabili guerrieri, provenienti da terre lontane.

Per riportare l'ordine, la pace e la serenita` perdute, la gioventu` di Skara Brae si e` riunita, cercando di ideare un piano d'azione al fine di sconfiggere e ricacciare lontano gli invasori.

Abbiamo quindi giovani stregoni, guerrieri, uomini di legge ed alchimisti, le cui risorse andranno fuse in un unico strumento di difesa.

All'inizio del gioco un menestrello, seduto in una tipica locanda di Skara Brae, canta le gesta degli eroi del passato, introducendo superbamente il primo menu` di Bard's Tale.

Qui si devono selezionare sei personaggi da aggregare alla propria compagnia di prodi difensori della pace, scegliendo tra gli esponenti piu` meritevoli della popolazione di Skara Brae, costituita da umani, elfi, nani, hobbit orchi e gnomi.

Prendendo spunto, quindi, dal piu` tipico dei romanzi di Tolkien, The Bard's Tale ricrea nel vostro Amiga un vero e proprio microcosmo di fatata e misteriosa av-

ventura, al di la` di ogni riferimento e connessione con la sfera del reale.

Sara` dunque utile compiere le proprie scelte con molta accortezza, onde evitare di mettere insieme un'inutile accozzaglia di guerrieri, stregoni e alchimisti impossibilitati ad amalgamarsi omogeneamente nel vostro gruppo.

Fatto questo, sarete pronti a gettarvi nella mischia, perlustrando e visitando ogni quartiere, ogni locale e ogni abitazione o negozio di Skara Brae.

E` d'obbligo, a questo punto, recarsi immediatamente all'armeria di Garth dove, grazie alle vostre disponibilita` finanziarie, potrete equipaggiare di tutto punto il vostro gruppo d'azione.

Fra gli edifici di particolare interesse vi sono i vari templi, ove potrete risanare le ferite dei vari guerrieri, le locande e le taverne, dove ci si potra` rifocillare,

nonche` particolari luoghi di preghiera in cui potrete addirittura resuscitare un compagno caduto in battaglia.

Abbiamo inoltre una fitta rete di sotterranei, ricchi di oggetti preziosi ed indispensabili per la vostra missione e, naturalmente, infestati dalle piu` terrificanti demoniache creature; da non dimenticare, durante le vostre peregrinazioni, sono anche la Torre di Mangar e la rocca di Kilearan, luoghi molto simili ai templi ed ai luoghi di culto cui si accennava poc'anzi.

In ogni momento del gioco potrete essere attaccati e assaliti da alcuni belligeranti invasori che infestano le strade della citta` e, a questo punto, sara` saggio evitare di avventurarsi sconsideratamente nella mischia, senza valutare attentamente le proprie forze e il numero dei guerrieri al vostro seguito.

E` infatti possibile impartire vari ordini ai

membri della compagnia e mandarli in avanscoperta in altre zone di Skara Brae, mentre il vostro piccolo manipolo,potra` portare a termine ogni tipo di differente incarico.

Grazie agli stupendi menu implementati in tutte le schermate di gioco, destreggiarsi nel compito di guidare e supervisionare ogni movimento di tutti i singoli componenti della squadra di paladini, sara` un compito notevolmente facile, lasciando tutto il tempo necessario per mutare le giuste strategie e le vincenti metodologie di attacco, difesa ed esplorazione.

La grafica di The Bard's Tale e`, come in tutti i programmi per Amiga che si rispettino, davvero eccezionale, a partire dalle semplici rappresentazioni delle locazioni di gioco, sino ai singoli dettagli e particolari relativi all'animazione di ogni personaggio della vicenda.

Grazie al provvidenziale ed indispensabile mouse, ogni azione, ogni movimento e ogni ordine, impartito ai vostri uomini, vengono espletati e portati a termine in un batter d'occhio, evitando lunghe, infruttose e annoianti gestioni attraverso tastiera.

Nel complesso, questo nuovo prodotto della Ariolasoft, che ne ha acquistato i diritti dalla piu` famosa EGA, sembra avere tutte le carte in regola per piacere a tutti gli appassionati del genere e per sposare la causa di tutti i vari avventurieri magari un po' frustrati dall'innumerevole quantita` di classiche adventure,ormai gia` viste, giocate e ampiamente sfruttate.

Questo e` un programma consigliato per chi, non dico detesta, ma non predilige apertamente arcade e shoot'em'up, orientandosi verso un tipo di simulazione piu' complessa, duratura, interessante e,diciamolo, gratificante.

E` gia` stata annunciata la seconda parte di The Bard's Tale: sotto, dunque, con la prima!!!

A. Gualtieri

DELUXE MUSIC COSTRUCTION SET
Electronic Arts .

Appena arrivato in redazione, l'abbiamo provato immediatamente, ansiosi di conoscere la potenza di questo programma di cui si parlava gia` da lungo tempo.

La prima impressione e` che il DMCS sia attualmente il miglior programma musicale disponibile per l'Amiga, sia per le sue caratteristiche strutturali, che per le sue capacita` funzionali: finalmente e` possibile utilizzare spartiti musicali in tutta la loro completezza, dalle note di qualsiasi tipo (durata, altezza, ecc.), all'agogica musicale, alla timbrica e cosi` via...

Non soltanto, ma sara` possibile anche compiere una certa sperimentazione musicale sull'Amiga.

Passiamo ora ad una breve descrizione del programma: una volta caricato in memoria il DMCS presenta sullo schermo tre finestre aperte, la NOTE PALETTE, la finestra del pentagramma e l'immagine di una tastiera tipo quella del pianoforte.

I DRAG MENU` a cui si puo` accedere da sinistra a destra, sono i FILE menu`, l'EDIT menu`, il WINDOW menu`, il PLAY menu`, il NOTES menu`, il GROUPS menu`, il MEASURES menu`, il SOUNDS menu` e il FONTS menu`.

Il FILE menu` permette o di aprire un nuovo file per scrivere una composizione musicale (NEW) o trascrivere sullo schermo e poi memorizzare su dischetto uno spartito qualsiasi a piacere, oppure permette di accedere ai files musicali gia` presenti sul dischetto stesso del programma o su altri (OPEN).

Sono disponibili le funzioni del load o del save; in piu`, in questo primo menu`, e` possibile dare un'occhiata alla memoria disponibile (show memory) e anche stampare (PRINT) lo spartito musicale che sia in memoria o sullo schermo; inoltre permette anche di salvare il file nello standard SMUS.

Tutte queste funzioni sono abbastanza evidenti per chi abbia un minimo di conoscenza del computer che non e` neppure il caso di stare qui a dilungarci oltre.

Il secondo menu`, cioe` EDIT menu`, permette alcune funzioni che sono proprie dei word processors, nel caso che sono funzioni come il CUT, il COPY, il PASTE, il CLEAR ed il SELECT ALL, che permettono di utilizzare le possibilita` di scrittura quando si vuole riportare su schermo uno spartito musicale o quando si intende comporre qualcosa di originale.

In particolare poi, la funzione SELECT ALL, permette di scegliere tutta l'intera composizione in memoria, per operarvi sopra varie modificazioni, che sono consentite dagli altri menu`.

Una volta che si scelga questa opzione, l'annotazione musicale sullo schermo diventa da nera, rossa, per significare che l'intero schermo, puo` essere utilizzato appunto per queste modificazioni.

Il terzo menu` e` il WINDOW, permette cioe` l'accesso alle

finestre che e` possibile aprire. come finestre principali del programma.

La prima e` quella dello SCORE, dove si scrive, la seconda finestra e` il PIANO KEYBOARD, cioe` l'immagine della tastiera a cui abbiamo accennato prima, la terza opzione e` la SCORE SET UP, permette di accedere alla finestra dove si vanno a settare tutti i parametri fondamentali per la scrittura musicale che descriveremo piu` dettagliatamente dopo; e la quarta permette di accedere, quindi, di mettere a video o di eliminare dal video, la NOTE PALETTE. cioe` la colonna verticale che sta a sinistra dello schermo e che comprende tutte le varie note secondo i vari tempi, le terzine, i segni agogici, il piano, il forte, il fortissimo,il bemolle,il bequarto ecc.

Chi conosce la musica fara` in fretta a capirne il senso, in piu` alcune funzioni, tipo la cancellazione o il modo clear che servono durante la scrittura musicale.

Il terzo menu` e` il PLAY SONG, cioe` (permette) di suonare l'intera composizione musicale o di suonare una sezione (PLAY SECTION) oppure di fermare o riprendere la riproduzione dell'intera composizione o di una sezione; in piu` di settare con le due funzioni del BEGIN SECTION ed END SECTION, una certa parte dello spartito per riprodurla, cioe` per riascoltarla, o per modificarla.

Ulteriori funzioni riguardano la possibilita` di voltare pagina, di passare da una paginata all'altra dello spartito, che e` in memoria. oppure di suonare in modo piano, per cosi` dire, cioe` di utilizzare il programma come software per suonare, come se si dovesse impiegare uno strumento, cioe` il pianoforte.

Il quinto menu`, e` il NOTES menu`, in questo menu` e` possibile scegliere varie possibilita` di modificare una nota sul pentagramma, per esempio di salire di mezzo tono, di portare una nota al di sotto o al di sopra di una o piu` ottave, oppure di dimezzare il tempo, di raddoppiare il tempo, di scegliere le modalita` di riproduzione, di play, SET PAY STYLE; questo e` l'ultima opzione del menu` che consente di suonare in modo legato, in modo staccato, in modo tremulo, in modo vibrato ecc.

Un'altra possibilita` ancora e` quella di rovesciare all'ingiu` o all'insu` la "gambetta" di una nota a seconda delle necessita` di scrittura sul pentagramma musicale.

Il sesto menu`, il GROUPS menu`, permette di operare varie modificazioni su gruppi di note, per esempio di dividerle, di congiungerle tra loro, di fare il legato sulle note, di introdurre nella riproduzione musicale il crescendo o il diminuendo durante la riproduzione, oppure di trasportare di un'ottava piu` in alto o di un'ottava piu` in basso un intero insieme di note.

Il settimo menu`, il MEASURES menu`, permette di settare il tempo musicale, per esempio tre quarti, quattro quarti, nove ottavi ecc.; la tonalita`: mi-bemolle, si-bemolle, do-maggiore ecc.; di cambiare

in qualsiasi momento sul pentagramma la chiave di violino, di basso ecc.; di scegliere una voce (SET INSTRUMENT) a differenza di molte altre, di settare il tempo musicale, cioe` di scrivere sul pentagramma il tempo che corrisponderebbe all'uso del metronomo, oppure, naturalmente, di cancellare questa opzione.

Un'altra serie di funzioni permette di trattare le battute, per esempio di inserire una battuta, di far slittare in avanti o indietro una battuta, di congiungere due battute, di cancellarne una, ecc.

Un terzo insieme di funzioni riguarda la possibilita` di prevedere ritornelli, per esempio cominciare la ripetizione di una parte dello spartito, finirlo, fare una doppia ripetizione, ecc.

Anche qui, naturalmente, siamo costretti a presupporre che il lettore conosca in qualche modo la notazione musicale.

L'ottavo menu` e` il SOUND menu` e permette l'accesso all'uso di una interfaccia MIDI, all'uso di una tastiera, che consente di utilizzare il programma per ottenere dei risultati musicali indubbiamente e notevolmente piu` interessanti (sedici canali).

In piu` e` possibile eliminare uno o piu` strumenti e caricarne altri in qualsiasi momento, decidendo poi se collocarlo o meno in un punto determinato del pentagramma.

L'ultimo menu`, alla destra dello schermo, e` il FONTS, permette cioe` l'uso in fase di scrittura anche per completare ed abbellire la pagina musicale dei vari fonts alfabetici (il TOPAZ, il RUBY, il DIAMOND, l'OPAL ecc.) un po` come permette qualsiasi programma grafico.

La versione che abbiamo sott'occhio riporta sei files musicali pronti, che si possono caricare ed ascoltare: l'impressione che questo programma sia notevole, viene confermata anche dall'ascolto di alcuni di questi files; inoltre il dischetto riporta gia` pronti quindici strumenti diversi, diciamo quindici tonalita` diverse, in cui e` possibile suonare qualsiasi pezzo in memoria.

Una serie di interessanti opzioni, come dicevamo, corrisponde alla finestra SCORE SET UP, che e` suddivisa in due parti, una parte superiore ed una parte inferiore.

Nella parte superiore e` possibile scegliere quanti pentagrammi si vogliono a video contemporaneamente; inoltre l'ampiezza dello schermo che si desidera stampare e una serie di altre funzioni di facile ed immediata comprensione.

La parte inferiore non e` meno importante: si puo` scegliere la chiave di violino, di basso, di tenore, ecc., permette di aggiungere un pentagramma, volendo, allo schermo, oppure di cancellarlo, permette di suonare normalmente di un'ottava piu` alta, di un'ottava piu` bassa.

In ogni caso si tratta di opzioni tutte facilmente comprensibili per l'utente che abbia un minimo di conoscenza della notazione musicale.

E torniamo brevemente alla NOTE PALETTE: in genere propone opzioni facilmente comprensibili, provando e riprovando.

Da notare i due segni che si trovano circa a meta` dello schermo: un cerchio con una croce barrata (per cancellare le singole note) e la freccetta che permette di "ritagliare" qualsiasi parte del pentagramma e poi operarvi sopra con le varie funzioni scelte dai menu , per esempio operare su due o tre note per legarle, oppure per legarle a terzina, oppure per cancellarle e cosi` via.

La prima impressione e`, comunque, che si tratti di un programma sostanzialmente facile, da utilizzare immediatamente, benche` tutta la potenza del programma non possa ovviamente essere sfruttata che con le istruzioni alla mano.

Un ultimo richiamo nella parte piu` bassa dello schermo, esattamente sotto l'immagine della tastiera, ci sono cinque opzioni diverse, la prima permette di inserire delle note sul pentagramma tra le altre note che gia` risultano scritte sullo schermo (INSERT NOTES).

La seconda funzione (SINGLE) permette di operare con le singole note sullo schermo; la terza, CHORDS, permette invece di scrivere addirittura gli accordi e le ultime due funzioni, ADVANCE e INSERT RESET (cioe` inserire la pausa) sono intuitive e di facile ed immediata comprensione.

Poiche` il programma e` molto consistente come occupazione di memoria, bisogna ricordarsi che quando si vogliono cambiare alcuni strumenti, occorre prima usare la funzione REMOVE INSTRUMENT e poi caricarsene degli altri.

Ovviamente il programma come tutti gli ultimi in ordini di tempo dell'Electronic Arts, e` gia` predisposto per lavorare con l'hard disk, perche` in effetti se si dovessero scrivere sul pentagramma o comporre musiche originali molto lunghe, la memoria disponibile effettivamente, non e` poi cosi` tanta e quindi l'ideale anche qui, come ormai si rivela indispensabile per molti programmi grafici, sarebbe di avere un'espansione di memoria o addirittura un hard disk che permette un lavoro agevole e senza limitazioni di sorta.

Come piu` o meno abbiamo lasciato capire fin dall'inizio di queste nostre annotazioni, il programma ci sembra il primo vero programma completo, per trattare la musica che attualmente sia disponibile per l'Amiga.

Se queste note hanno reso un qualche servizio ai lettori il piacere di scoprire ulteriormente questo notevole software.

ABBONAMENTO VINCENTE !!

Abbonarti subito ti conviene,oltre ad assicurarti il prezzo della rivista bloccato per un intero anno, COMMODORE TIME ti riserva una sorpresa: abbonandoti verrai immediatamente associato (ti arriverà la tessera a casa) alla:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL, dandoti diritto a uno sconto del 5% per tutta la durata dell'abbonamento su acquisti di materiale hardware, oltre ad inviarti ogni mese direttamente a casa tutte le notizie riguardanti le novità software tra le quali potrai scegliere il programma che più ti interessa, potrai così assicurarti abbonandoti:
5% Sconto per un anno su hardware
15% Sconto per un anno su software
12 Pacchetti informativi hardware software e in dono una confezione di dischetti DD/DD 5" 1/4 o 3" 1/2........

AFFRETTATI CONVIENE !!

GRUPPO EDITORIALE SCHIRINZI SRL.

Ufficio Abbonamenti:

Nome e Cognome ______________________
Via e numero ______________________
Cap Provincia e Città ______________________
N° telefono Età ______________________

DESIDERO SOTTOSCRIVERE UN ABBONAMENTO ALLA RIVISTA COMMODORE TIME DELLA DURATA DI UN ANNO.
data------------------ *firma*------------------
se minorenne di un genitore ______________________

socio: sì ☐
no ☐ *(barrare la casella informativa)*
pagherò/allego vaglia postale o telegrafico ☐
allego assegno bancario o circolare ☐
per la somma convenuta di L.65.000

ECONOMIC NEWS

NOME e COGNOME......................................
VIA e NUMERO ....
CAP e CITTA' ....(PROVINCIA).....
N° di TELEFONO..................

TESTO MAX 25 PAROLE..............................
....
....
....

DATA...............
NOTE...
....

SOCIO: sì ☐
no ☐ *(barrare la casella informativa)*

DOMUS HARDWARE & SOFTWARE

Ufficio acquisti:

NOME E COGNOME------------------------------------
via e numero------------------------------------
cap e città------------------*(provincia)*-------
n° telefono------------------

DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI ARTICOLI:
\-
\-
\-
\-

DATA--------- *firma*---------------
firma del genitore se minorenne-------------------
pagherò contrassegno o vaglia postale ☐
allego assegno circolare o bancario . ☐

ABBONAMENTI

ACQUISTI

ANNUNCI

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :

GRUPPO EDITORIALE
SCHIRINZI SRL.
Ufficio Abbonamenti
Via ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :

COMMODORE TIME
ECONOMIC NEWS
Via Ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :

DOMUS HARDWARE & SOFTWARE
Ufficio Acquisti
Via Ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

DX2100
DX2200

Stampanti a 9 aghi
Versatili e silenziose

- **Alta produttività (110 lpm) con basso livello di rumore (55 dB).**
- **Semplice kit di trasformazione per stampa a colori.**
- **Stampa multimodale - draft, near letter quality, grafica.**

Le stampanti FUJITSU DX 2100 e DX 2200 stampano in Draft Quality a 220 cps. La stampa in Near Letter Quality è facilmente selezionabile da pannello operatore. Il foglio singolo viene caricato automaticamente senza rimuovere il foglio continuo. Un alimentatore di fogli singoli è collegabile opzionalmente. Da pannello operatore possono essere selezionate diverse modalità operative.

La interfaccia Centronics e RS 232 C sono facilmente intercambiabili tra di loro.
La stampante DX 2100 stampa 80 caratteri per riga (10 cpi).
La stampante DX 2200 stampa 136 caratteri per riga (10 cpi).
Entrambi i modelli offrono una affidabilità elevatissima 6000 ore MTBF di power on.

FUJITSU